¡GRATIS! 4X4 OFF-ROAD DRIVE SIMULATOR PARA PC

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

micromanía



JUEGO PARA PC VALORADO EN 10€... ¡DE REGALO!

4X4 OFF-ROAD DRIVE SIMULATOR

¡VIVE LA CONDUCCIÓN EXTREMA Y CONVIÉRTETE EN EL MEJOR PILOTO!

LA MALDICIÓN DEL GIGANTE

Ser grande en la industria del videojuego no es, aunque parezca mentira, el privilegio o el camino de rosas que muchos creen. Crecer, responder siempre a las expectativas, superarse a cada nuevo proyecto... parecen objetivos al alcance de cualquier compañía, ¿verdad? No es así. Y lo es menos, aunque suene paradójico, para las grandes compañías.

Con cada nuevo lanzamiento –más si pertenece a una de esas sagas anuales con tanto nombre que todos tenemos en mente– se van en la apuesta decenas de millones de euros de producción, publicidad y marketing. A veces, cientos.

Si un juego pincha en ventas se puede producir un descalabro importante, pero del que la compañía se puede recuperar, compensando con otros títulos. Si fallan dos, tres o más en un mismo año fiscal, la catástrofe puede estar a la vuelta de la esquina. Por eso, cuando como jugadores pedimos innovación, mejoras y cambios, contribuimos a impulsar la calidad de los juegos, pero también debemos ser responsables y consecuentes. Los estudios, por lo que les va en ello, suelen hacernos caso, aunque no nos lo creamos; y si luego el jugador no corresponde puede deberse a que al final el estudio se haya ido por los cerros de Úbeda, haya fallado estrepitosamente al implementar los cambios o... realmente los jugadores no tuviéramos tan claro qué es lo que queríamos.

Dicen que Steve jobs tenía la máxima de dar al usuario aquello que quería, pero no sabía que lo quería hasta que se lo enseñaban. Podía ser cierto, o también podría considerarse como un magistral dominio de la manipulación, al alcance de muy pocos. Los jugadores pedimos cambios a Respawn con «Titanfall». El estudio nos ha hecho caso y tendremos una continuación con múltiples novedades. ¿Cuál será el resultado y en qué medida somos responsables del mismo? Al final de verano lo veremos. Bienvenido a Micromanía.

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en: ***www.micromania.es***

micromanía.es





Francisco Delgado
Con las vacaciones por delante, ¿a qué jugarás? Muchos intentan aprovechar para acabar ese juego que se les resiste, pero la realidad es que hay muchos jugadores que nunca llegan hasta el final. **Pág. 12**



Bruno Louviers
Las novedades indie, la actualidad de las últimas semanas, los DLC o un análisis a fondo de «Overwatch», ya actualizado, se ponen bajo la mirada de nuestro experto colaborador. **Pág. 70**



Juan Antonio Pascual
Todas las características, opciones, posibilidades, virtudes y puntos débiles de los dos dispositivos de R.V. que se disputan el trono del mercado en un completo y profundo reportaje. **Pág. 56**



Francisco Javier Soler Fas
El experto desarrollador y director de arte de Pyro Studios, con más de 14 años de experiencia a sus espaldas, nos cuenta las claves de la dirección artística en la creación de juegos, hoy en día. **Pág. 46**



José Luis del Carpio
Responsable de marketing en U-tad, José Luis del Carpio nos habla de la importancia de la formación especializada para aquellos que quieran trabajar en la industria del videojuego. **Pág. 15**

SUMARIO

6 ACTUALIDAD
6 Primeras imágenes: Watch Dogs 2
8 Tendencias: Gamelab 2016
10 Calendario
12 Opinión: Jugar en vacaciones
14 Lenguas de trapo
15 Opinión: Formación en videojuegos

16 REPORTAJES
16 Dishonored 2
34 Master of Orion
56 Oculus Rift vs HTC Vive
94 Titanfall 2

22 EL BUZÓN

24 PREVIEWS
24 F1 2016
26 Syberia 3
28 Yesterday Origins
30 Agents of Mayhem
Gwent The Witcher Card Game
Kyurinaga's Revenge
Battlefield 1
31 Deus Ex Mankind Divided
Moto Racer 4
Scorn
Warhammer 40000 Dawn of War III

38 ZONA MICROMANÍA
38 Panorama Indie
39 Work in Progress
40 Sigue Jugando
41 Free to Play
42 Coleccionismo
43 Badland Games:
Ginger: Beyond the Crystal

44 ESPORTS
44 Actualidad eSports

46 EL TALLER
46 La Dirección Artística

50 RETROMANÍA
50 Hace 10 años
52 Hace 20 años
54 Retromanía Actualidad

60 TECNOMANÍAS
60 Gaming
62 Hardware
64 Guía de compras
66 Guía de equipos

68 JUEGO EN DESCARGA
68 4x4 Off Road Drive Simulator

70 REVIEWS
70 Overwatch
74 LEGO Star Wars
El Despertar de la Fuerza
76 The Technomancer
78 Dex
80 Umbrella Corps
82 Stellaris
84 Trials of the Blood Dragon

86 RELANZAMIENTOS

88 RÁNKING
88 Recomendados Micromanía
90 Los favoritos del lector

94 TITANFALL 2
Respawn ha dado a conocer los primeros detalles de su vuelta con el "shooter" más innovador del año.



56 OCULUS RIFT VS HTC VIVE
Si estabas pensando en hacerte con un dispositivo de R.V. para tu PC, antes lee nuestro reportaje.



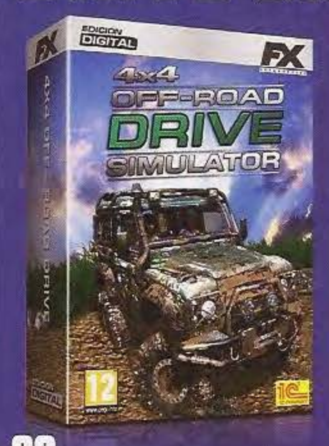

16 **DISHONORED 2**
Si lo tuyo es la libertad de acción, pocos juegos esperarás más este año que «Dishonored 2». ¡Descúbrelo!

micromanía te regala



4X4 OFF-ROAD DRIVE SIMULATOR







68

¡VIVE EL PILOTAJE MÁS EXTREMO EN TU PC!

Agarra el volante y disfruta de uno de los juegos de conducción más alucinantes que has visto jamás.




ÍNDICE POR JUEGOS

4x4 Off Road Drive Simulator _ Juego en Descarga 68
Abzû _ Calendario 10
Agents of Mayhem _ Preview 30
Battlefield 1 _ Calendario 10
Battlefield 1 _ Preview 30
Battlefield 1 _ Work in Progress 39
Call of Duty: Black Ops III _ Sigue Jugando 40
Call of Duty: Black Ops III _ Relanzamientos 86
Call of Duty: Infinite Warfare _ Calendario 10
Columnae a Past ... _ Panorama Indie 38
Dark Souls III _ Free to Play 41
Dex _ Review 78
Deus Ex Mankind Divided _ Calendario 10
Deus Ex Mankind Divided _ Preview 31
Dishonored 2 _ Calendario 10
Dishonored 2 _ Reportaje 16
Division, The _ Free to Play 41
Doom _ Relanzamientos 86
Elder Scrolls Online, The _ Free to Play 41
Evolve 2.0 _ Work in Progress 39
F1 2016 _ Calendario 10
F1 2016 _ Preview 24
Fallout 1.5 _ Tendencias 9
Fallout 4 _ Sigue Jugando 40
Fallout Shelter _ Free to Play 41
Farming Simulator 17 _ Tendencias 9
FIFA 17 _ Calendario 10
Ginger: Beyond the Crystal _ Badland Games 43
GTA V _ Sigue Jugando 40
Gwent The Witcher Card Game _ Preview 30
Homfront The Revolution _ Relanzamientos 87
Inside _ Panorama Indie 38
Kyurinaga's Revenge _ Preview 30
Lawbreakers _ Work in Progress 39
LEGO Star Wars El Despertar... _ Review 74
Mad Max _ Relanzamientos 87
Mafia III _ Calendario 10
Master of Orion Conquer the Stars _ Reportaje 34
Moto Racer 4 _ Preview 31
NBA 2K17 _ Calendario 10
Necropolis _ Panorama Indie 38
No Man's Sky _ Calendario 10
No Man's Sky _ Work in Progress 39
No Man's Sky _ Coleccionismo 42
Out of Reach _ Free to Play 41
Overwatch _ Free to Play 41
Overwatch _ Coleccionismo 42
Overwatch _ Review 70
Pro Evolution Soccer 2017 _ Calendario 10
Poly Bridge _ Panorama Indie 38
Raiders of the Broken Planet _ Tendencias 9
Rainbow Six Siege _ Free to Play 41
Rayman Legends _ Relanzamientos 86
Rick y Morty _ Tendencias 9
Scorn _ Preview 31
Sherlock Holmes Crimes & ... _ Relanzamientos 86
Skyrim _ Sigue Jugando 40
Sid Meier's Civilization VI _ Calendario 10
Star Wars Battlefront _ Tendencias 9
Star Wars The Old Republic _ Tendencias 9
Starbound _ Panorama Indie 38
Stellaris _ Review 82
Syberia 3 _ Preview 26
System Shock _ Panorama Indie 38
System Shock _ Work in Progress 39
Technomancer, The _ Review 76
Titanfall 2 _ Reportaje 94
Total War Attila _ Relanzamientos 86
Trials of the Blood Dragon _ Work in Progress 39
Trials of the Blood Dragon _ Review 84
Umbrella Corps _ Review 80
Warhammer 40000 Dawn of War III _ Preview 31
Watch Dogs 2 _ Primeras Imágenes 6
Watch Dogs 2 _ Calendario 10
We Happy Few _ Panorama Indie 38
Witcher 3, The _ Sigue Jugando 40
XCOM 2 _ Sigue Jugando 40
Yesterday Origins _ Preview 28

WATCH DOGS 2

¡En lucha contra el ctOS 2.0!

ACCIÓN **15 DE NOVIEMBRE DE 2016** **UBISOFT**

El futuro demasiado cercano de «Watch Dogs» volverá en noviembre con la segunda parte del juego de Ubisoft, que nos cambia de escenario –ahora jugaremos en San Francisco– en un mundo el doble de grande que el del título original, y de protagonista, metiéndonos en la piel de Marcus Holloway. Seremos un talentoso hacker de Oakland que llega a San Francisco y se une a DedSec, un grupo de hackers que quieres acabar con ctOS 2.0, el Sistema Operativo que lo maneja todo y que está controlado por un grupo de genios criminales para manipular a los ciudadanos. Prepárate para demostrar todo tu potencial y luchar hasta el final.



DE OAKLAND A SAN FRANCISCO. Como Marcus Holloway nos uniremos a DedSec, grupo de hackers luchando por la libertad para librar al mundo de ctOS2.



SACA EL PORTÁTIL Y CONÉCTATE. Gracias a nuestro portátil, podremos tener opciones de hackeo avanzadas, consiguiendo resultados espectaculares.





¡SAN FRANCISCO ESPERA A LOS MEJORES HACKERS! La ciudad californiana se ha convertido en una de las más controladas por el S.O. ctOS2, y todo en ella está interconectado. ¿Podrás hackearla?



¡PODREMOS HACKEARLO TODO! Además de los sistemas de la ciudad, podremos usar distintas herramientas como drones, impresoras 3D para crear armas y hasta conducir coches por control remoto.

¡CUANDO EMPIECEN LOS TIROS SACA TU ARMA! Sí, una de esas que has imprimido en 3D, por ejemplo. Porque DedSec está fuera de la ley y nos van a poner todos los obstáculos y dificultades posibles para evitar que consigamos nuestros objetivos. ¡Y además podremos jugar en actividades cooperativas con amigos reales!



GAMELAB, UN REFERENTE EN EL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

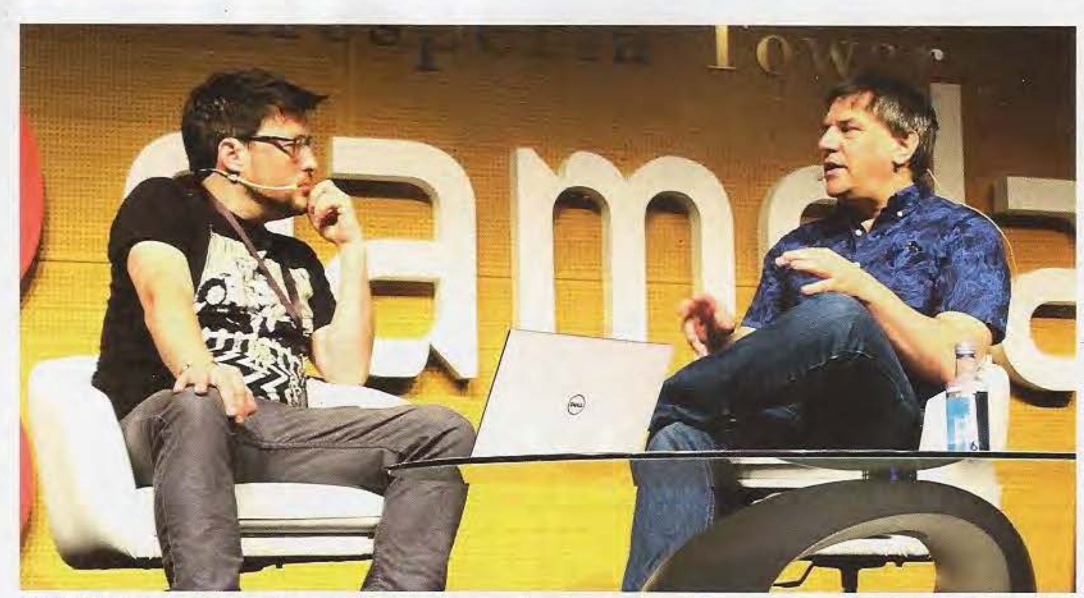
Gamelab 2016 ha demostrado entre invitados, conferencias, desarrolladores que mostraron sus juegos y cobertura internacional, que ya es un evento de referencia global.

Si por alguna razón había algún asistente que no supiera mucho de videojuegos en la conferencia de apertura de la Gamelab 2016, debió flipar con Brent Bushnell, su energía y la velocidad a la que iba enlazando distintos aspectos de la industria del videojuego con la innovación reciente en la realidad virtual. Según Bushnell, ahora es el momento de lanzarse a esta tecnología y de hacerse un hueco en ella creando algo nuevo. Emprender y arriesgar es parte de la industria del videojuego, y si no, que se lo digan a Jeb, cuyo nombre completo es Jens Bergensten, y que en un momento de ausencia de Markus Persson, que todos conocemos como Notch, cambió por completo «Minecraft», haciéndolo mejor. A Notch le gustó tanto el resultado que lo adoptó para trabajar en el juego. Jeb es su máximo responsable desde años, así que fue buena idea hacerlo. Para nuestra sorpresa, eso sí, el padre de las batallitas, John Romero, estuvo muy comedido. Uno de los "padres" de Id, y de «Doom» o «Quake», prefirió hablar de cómo concebía él los FPS en este momento y cómo estaba trabajando en su nuevo juego.

Invitados de lujo

La mayoría de conferencias abordaron el mundo del videojuego visto desde lo independiente, de ahí que se agradeciera tanto la presencia de personas como Ron Gilbert, que ha estado en ambos frentes y aquí habló un poco más de su nuevo juego, «Thimbleweed Park»; o de Rami Ismail, que sigue viajando por todo el mundo mientras compagina su trabajo con Vlambeer. También hubo un hueco para la gran empresa, pues Peter Moore, el COO de EA, se encendió hablando del papel del desarrollador dentro de la gran empresa. Sin su talento, dijo, sería imposible lanzar grandes títulos como «FIFA» o «Star Wars Battlefront».

Otro gran tema presenta fue el de los eSports. ¿Merece la pena dedicarse a ello siendo un estudio pequeño? El creador de «Counter-Strike», Minh Lee, asegura que no hay que obsesioanrse con estas cosas: que es



RON GILBERT HABLÓ DE SU NUEVA AVENTURA GRÁFICA y de cómo a veces centrarse en lo que a uno se le da bien puede tener muy buenos resultados, siempre y cuando estés dispuesto a ser fiel a tu audiencia.

mejor hacer el juego que uno tiene en mente y luego pensar en los eSports, pues hacerlo al revés limita mucho la visión creativa y siempre es posible hacer cambios una vez lanzado el juego.

Una industria al alza

No podemos olvidarnos de los creadores españoles. «Blues & Bullets», de A Crowd of Monsters, se llevó el premio al mejor juego para PC; pero hay muchos otros nombres con los que os deberíais quedar: «Afterpulse», un FPS para móviles; «Los Delirios de Von Sottendorff y su mente cuadriculada», desarrollado por los bien conocidos Delirium Games; o «Calendula», que se llevó el premio al mejor diseño de Gamelab 2016. Lo que debe quedar claro, tras todos estos días de conferencias, presentaciones y grandes juegos, es que estamos ante un evento de relevancia mundial en el mundo indie que cada año va a más y que está dando a conocer mucho talento nacional. Ya tenemos ganas de la edición de 2017.
gamelab.es/2016/



DAVID BRABEN, COCREADOR DE «ELITE: DANGEROUS», compartió su vasta experiencia en desarrollo durante muchas generaciones de dispositivos.



PETER MOORE SE DEJÓ LLEVAR y habló de cómo incluso las grandes empresas como EA dependen del talento de jóvenes desarrolladores.

LO NUEVO DE MERCURY STEAM



«Raiders of the Broken Planet» es el nuevo juego de Mercury Steam, uno de los estudios de videojuegos más importantes de España. Se trata de una aventura de acción con un fuerte componente multijugador desarrollada de forma independiente por el estudio. Al frente están Enric Alvarez y Dave Cox, director y productor de la saga «Castlevania Lords of Shadow», respectivamente. Durante su presentación en el Gamelab 2016, destacaron la importancia de asumir riesgos y de crear nuevas franquicias, pues la industria lo reclama y lo necesita.

BREVES



ROGUE ONE LLEGA A «STAR WARS: BATTLEFRONT»

El último DLC de «Battlefront» llegará en diciembre y contará con contenidos de la nueva película de Disney, "Rogue One". Buena despedida, sin duda.
starwars.ea.com



«FARMING SIMULATOR 17» TENDRÁ GRANJERAS

Si te apetecía elegir sexo en «Farming Simulator», estás de enhorabuena, porque han implementado la opción en su entrega para este año.
farming-simulator.com



NUEVA EXPANSIÓN DE «STAR WARS: THE OLD REPUBLIC»

El MMO de Star Wars recibirá una nueva expansión llamada «Knights of the Eternal Throne». Llegará en otoño de 2016.
swtor.com/eternal-throne

RICK & MORTY RECIBEN SU PROPIO EXPERIMENTO DE RV

Si tienes una HTC Vive, podrás meterte en el mundo de "Rick & Morty" gracias a un juego en desarrollo por los responsables de «Job Simulator».
youtu.be/g6frKRN2HzI



«FALLOUT 1.5», UN VIAJE AL PASADO SIN BETHESDA

«Fallout 1.5» es un proyecto que se propone reutilizar los primeros «Fallout» para crear aventuras a la antigua usanza
resurrection.cz/en

NOVEDADES DE AGOSTO

Jugando cuando fuera hace 40º

El mes de agosto, como el de julio, también es duro para los jugadores de PC. Ya hablamos el mes pasado de la condena que es jugar a videojuegos potentes en un cuarto cuando hacen más de 30 grados a la sombra. Es posible que esa gran torre refrigerada con líquido genere suficiente calor para hacer de jugar al ordenador un infierno. Por fortuna, siempre nos quedarán los juegos indies y otros que no exigen demasiado a nuestras potentes tarjetas gráficas. Si no tienes aire acondicionado, quizá es buena idea dar un repaso a esos títulos más pequeños que se te han acumulado durante el resto del año.

JULIO 2016: LANZAMIENTOS



ABZÛ Nada como irse de expedición al fondo del mar y descubrir secretos y parajes bellísimos a comienzos de agosto.



No Man's Sky Tras su retraso, muchos no tenemos ya uñas de lo impacientes que estamos por su llegada. Un juego donde todo es "procedural", hay quintillones de planetas por explorar y muchos misterios por resolver.



F1 2016 Una nueva entrega de esta saga de simulación, que aunque lleva un tiempo algo decaída, no desiste en intentar renovarse cada año.



Deus Ex Mankind Divided Las nuevas aventuras de Adam Jensen implican a organizaciones terroristas, grupos secretos y una exclusión dirigida hacia los aumentados. ¿Esto es realidad o ficción? Porque las similitudes asustan...

EVENTOS A SEGUIR



GamesCom
La gamescom de Colonia es el evento europeo de videojuegos más importante del año, así que esperamos que se anuncien y muestren muchos juegos.



Gen Con Indy
El evento más longevo relacionado con los videojuego quizá no sea el más importante, pero es una tradición para los EEUU.

PRÓXIMAMENTE...

3 TRIMESTRE DE 2016

PRO EVOLUTION SOCCER 2017
15 de septiembre 2016 ■ Deportes ■ Konami ■ PC, PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360
El siempre aspirante al trono del fútbol quizá lo consiga este año dada la genial entrega del anterior.

NBA 2K17
20 de septiembre de 2016 ■ Deporte ■ 2k Games, EA ■ PC, XB One, PS4
La nueva entrega de esta cada vez más popular saga deportiva, ¿cómo se superará este año?

FIFA 17
29 de septiembre de 2016 ■ Deporte ■ EA Sports ■ PC, XB One y PS4
FIFA tendrá un modo historia por primera vez y un nuevo motor, Frostbite, así como otras novedades

TAMBIÉN EN 2016 Y MÁS...

MAFIA III
7 de Octubre de 2016 ■ Acción, Aventura ■ Hangar 13, 2K ■ PC, XB One y PS4
La nueva entrega de «Mafia» ya tiene fecha de estreno, aunque todavía nos queda esperar un poco.

SID MEIER'S CIVILIZATION VI
21 de Octubre de 2016 ■ Estrategia ■ Firaxix, 2K ■ PC
El anuncio de una nueva entrega de «Civ» ha alegrado, por anticipado, el otoño a los fans.

BATTLEFIELD 1
21 de Octubre de 2016 ■ Acción ■ DICE, EA ■ PC, XB One, PS4
DICE da un giro radical a la ambientación de «Battlefield» para un reinicio completo de la saga.

CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE
4 de Noviembre de 2016 ■ Acción ■ Ininifty Ward, Activision ■ PC, XB One, PS4
Activision, por contra, apuesta por lanzarse al futuro de lleno y llevar la guerra al espacio exterior.

DISHONORED 2
11 de noviembre de 2016 ■ Acción, Rol ■ Arkane Studios ■ PC, XB One y PS4
Corvo tiene una nueva misión y una nueva acompañante: ni más ni menos que Emily Cadwin.

WATCH DOGS 2
15 de noviembre de 2016 ■ Acción ■ Ubisoft ■ PC, XB One y PS4
Una nueva ciudad, un nuevo protagonista y nuevos poderes de hackeo, ¿qué más se le podía pedir?





HARNESS
THE POWER OF GAMING

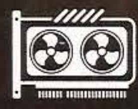








PROCESADOR INTEL® CORE™ I7-6700K
WINDOWS 10 HOME
MEMORIA 16GB DDR4
ALMACENAMIENTO HASTA
256GB M.2 PCIE + 2TB
GRÁFICA GTX 1070/1080 8GB GDDR5


GRÁFICOS GAMER



OC Genie



Super RAID 4



Silent storm cooling 2 Pro

DISPONIBLE EN







es.msi.com

LAS VACACIONES SON PARA JUGAR CON EL PC

Cuando aprieta el calor y aumenta el tiempo libre todos queremos aprovechar para jugar a lo grande con esos títulos que tenemos pendientes de acabar...



Paco Delgado
Director de Micromanía

No puedo dar datos oficiales, sólo son opiniones sacadas de la experiencia personal y las charlas con amigos, pero cada vez que veo un juego que me gusta –y lo mismo le pasa a muchos colegas y amigos– y al que encantaría dedicarle tiempo para disfrutarlo de principio a fin, por una u otra razón –trabajo, dejadez, cansancio, otro juego...– tras dedicarle todas las horas que puedo, llega un momento en que lo aparco, siempre pensando que de forma temporal para retomarlo con tranquilidad más adelante, y cuando me quiero dar cuenta han pasado días o semanas y al volver a jugar el despiste es total. No recuerdo bien por dónde andaba, qué objetivo tenía en mi agenda a continuación ni cuál era ese personaje con que me tenía que encontrar. ¿O tenía que llevarle algo? ¿O tal vez acabar con él?

Vacaciones: ¡a jugar!

El resultado, como puedes imaginar, es que al final, con todo el dolor de mi corazón, desinstalo el juego y pienso que ya volveré a él cuando tenga tiempo. Cuando llega ese momento –las vacaciones suelen ser una buena excusa– vuelvo sobre el susodicho, dispuesto a dar lo mejor de mí y dedicarle todo el tiempo que tengo libre... que no suele ser mucho. Y cuando me pongo a ello, en plan terco –o cabezón, que es más exacto– no es raro que, antes o después me vuelva a ocurrir lo mismo. Y el ciclo empieza otra vez. Remordimientos, desinstalación, planes de futuro...

Sigo con la espina clavada de acabarme varios de mis juegos favoritos, que hay muchos y de distintos géneros. Y por lo que hablo con amigos, no soy el único al que le pasa. Todos tenemos nuestras , obligaciones y prioridades, pero el resultado muchas veces es comparable.

Sí es cierto que todos nos acabamos juegos que es "lógico" acabarse –shooters, campañas de juegos de estrategia, JDR "cortitos", aventuras...–, pero hay otros que por más decenas de horas que lleve jugadas, al final por una u otra razón se quedan ahí sine die. ¿A ti te pasa?

Conozco casos excepcionales de amigos que se han visto los 16 finales de «The Witcher 2», por ejemplo, como si tal cosa, pero por lo que suelo escuchar no es algo que se repita con frecuencia. Y ya no sé si me engaño a mí mismo con aquello de que algún día me acabaré «Skyrim», tras haberlo dejado a medias cuatro veces, o seré capaz de revisarme todos los tipos de victoria de «Civ V». Cuando llega el verano y veo que puedo sacar algún día extra para dedicarlo a jugar por puro placer, suelo intentar cumplir uno de esos sueños.

No, está claro que no me pasa como a los personajes del anuncio de la primitiva, que dicen que no tienen sueños baratos.

Sí, les pasa a más

Pues esto, en realidad, le pasa a más gente, sí. Y en la industria se sabe desde hace muchos años. ¿Crees que los juegos free to play con micropagos nacieron por casualidad? Que los juegos "casual" estén tan extendidos y todo el mundo en metro, trenes, autobuses, etc. se dedique a jugar con el móvil o la tablet no es casual –¡ja, ja!, chiste malo–. La industria ha crecido gracias a los jugadores que nos frustramos por no tener tiempo para dedicarlo a nuestra afición favorita. Pero también estoy seguro de algo: un día me acabaré «Skyrim». Si no es este verano, será en otro momento... ¿verdad?

> "¿Cuántos títulos juegas y cuántos te acabas de media al año? ¿Has hecho el cálculo?"



EL TERMÓMETRO

CALIENTE

AMD
La nueva gráfica de AMD, la RX 480, es todo lo que habían prometido: una tarjeta gráfica potentísima por un precio asequible y para jugar en R.V.
amd.com/es

EVOLVE
La decisión de hacerlo free to play ha atraído a un montón de jugadores que no estaban dispuestos a pagar un juego y luego pagar mucho más por unos DLCs casi obligatorios.
evolvegame.com

BATTLEFIELD 1
EA sigue mostrando nuevos gameplays de su juego de guerra y la verdad es que luce impresionante. Tenemos muchas ganas de probar la alpha.
battlefield.com

TEMPLADO

RUST INTRODUCE EXPERIENCIA
«Rust» llevaba un tiempo necesitando una actualización como es debido, y ha llegado por fin. Sin embargo, muchos jugadores no parecen conformes con el camino que lleva el juego.
playrust.com

EL MODO COMPETITIVO DE TEAM FORTRESS 2
Nosotros encantados de seguir recibiendo contenido de calidad para este juegazo, pero no podemos evitar pensar que llega como respuesta a la popularidad actual de «Overwatch».
teamfortress2.com

LAS OFERTAS DE VERANO DE STEAM LO HAN PETADO
Todo el mundo está encantado: los desarrolladores por los beneficios, los jugadores por los precios y Valve por todos. Pero, ¿por qué había descuentos tan pobres en juegos que deberían haber bajado su precio?
store.steampowered.com

FRÍO

LOS BUGS DE OVERWATCH
No es como si Blizzard fuera perfecta, pero los problemas de «Overwatch» son un poquito molestos cuando podrían haberse resuelto si no se hubieran precipitado con el modo competitivo.
battle.net/overwatch

THE DIVISION SIGUE SIENDO UN AUTÉNTICO DESASTRE
Y puestos hablar de bugs, hablemos del rey. Su nuevo DLC, «Subsuelo», introduce un montón de problemas que la acutalización 1.3 no arregla, sino agrava. Y así, desde marzo.
tomclancy-thedivision.ubi.com

PREGUNTAS SIN RESPUESTA?

¿POR QUÉ...
cuesta menos la versión PC de «Pro Evolution Soccer 2017»? Si eso implica que recibimos solo una actualización de plantillas...

¿QUÉ...
tenemos que hacer o qué dios rezar, para que Rockstar lance «Red Dead Redemption en PC»? Retrocompatible con Xbox One, sí, pero a nosotros, nada.

¿QUIÉN...
será el nuevo personaje de «Overwatch»? Tras varios meses dando vueltas al asunto, los fans y sus teorías ya cansan.

¿CÓMO...
es posible que a Valve no le hayan metido ya un puro con las apuestas de «Counter Strike Global Offensive»?

¿POR QUÉ...
no habrá una versión de «Resident Evil 7» en Realidad Virtual para PC? Sería igual o más fácil de desarrollar que para PlayStation VR...

¿EN QUÉ...
cabeza cabe hacer «Evolve» free to play más de un año y medio tarde? ¿Tanto tardaro en darse cuenta de que era un auténtico fiasco?

LENGUAS DE TRAPO

Nadie es perfecto, y ni los máximos responsables de la industria se salvan de meter la pata alguna vez...



"Tiene que ser algo innovador. Debe haber una buena razón para que exista. Tiene que ser algo más que una nueva historia. Tiene que ser multifacético. «Blackroom» está pensado para los mods."

John Carmack. Leyenda viva.

"El humor se puede diseccionar, deconstruir, analizar... pero si lo haces, en mi opinión, te vas a equivocar siempre. Para mí el humor es algo espontáneo. Lo más importante es no autocensurarte. Si te se ocurre algo gracioso, no deberías deconstruirlo para preguntarte si va a ser o no ofensivo. Si lo pules, puede que luego no tenga gracia."

Ron Gilbert, director de «Thimbleweed Park».





"Cuando «Evolve» se lanzó, la recepción no fue la esperada. Hubo buenas críticas. Hubo malas críticas. Hubo decepción, tanto para nosotros como para los jugadores. La tormenta de mierda de los DLCs nos dio de lleno y se llevó el entusiasmo de la gente, rompiendo la magia inicial. Queremos recuperar dicha magia."

Chris Ashton, Cofundador de Turtle Rock Studios

"A todos nos ha ganado alguna vez un niñato de 12 años. El matchmaking es la base de la pirámide, es la esencia de nuestro entretenimiento y de la competición apropiada.Queremos que todos nuestros jugadores sean estrellas cuando juegan online. La belleza de los juegos competitivos es que si quieres, puedes. Si tienes dedicación, si tienes motivación, puedes hacer lo que quieras en un juego online y desarrollar unas características que te permiten ser el mejor."

Peter Moore, CCO de EA



FORMACIÓN EN VIDEOJUEGOS

EL CAMINO MÁS CORTO

Método. Esa es la clave. Ahora que por fin parece que las autoridades se empiezan a dar cuenta del potencial del videojuego como motor del desarrollo, es el momento de hacer bien las cosas.



José Luis del Carpio
Product Marketing Manager. U-tad.





España debe ser un sujeto activo dentro del desarrollo y no pasivo, relegado al simple papel de consumidor, y para eso es imprescindible un empujón desde las instituciones. Tenemos el talento, las ganas y debemos crear un tejido industrial suficiente para estructurar un sector con demasiados indies y pocas empresas que puedan acometer proyectos de envergadura. Las ayudas estatales son tan necesarias como en otros sectores, y las posibilidades de obtener un retorno tangible a las mismas son realistas y fiables en el mundo de los videojuegos.

Si siempre decimos que el contenido es clave en cualquier negocio digital creativo, si hablamos del tejido industrial, del desarrollo y de la creación de una infraestructura de negocio, la clave es la preparación de los profesionales, desde el comercial o jefe de marketing, hasta un grafista junior.

Y aquí entra la formación. Los profesionales que llevamos en el sector 25 años somos amateurs que hemos sudado sangre para adquirir los conocimientos que tenemos. Y siempre con el método "prueba/error", sin ningún tipo de orden a la hora del aprendizaje, sino el que nos ha ido aportando el devenir personal profesional. Y no somos el ejemplo a seguir, somos el ejemplo del que huir. Si queremos liderar un mercado global con competencia global, la formación dedicada a formar profesionales de videojuegos debe ser densa, específica, especializada, intensa y orientada a las necesidades de la industria.

PROFESIONALES CREAN PROFESIONALES

El método es la clave. Y no hablo de método solamente por la elección de las asignaturas, sino también por quién las da. La formación la deben dar profesionales en activo, compartiendo los conocimientos que va adquiriendo día a día. En un mundo en constante evolución, los conocimientos también evolucionan en tiempo real y así debe asimilarlos el estudiante.

MEDIOS TECNOLÓGICOS

Si los docentes son vitales, los medios a disposición del alumno no se quedan atrás. Hay que huir de clases teóricas sin posibilidad de trasladar lo aprendido a un proyecto real. Equipos vanguardistas, software idéntico al empleado por el mejor de los estudios con disponibilidad total de acceso en las aulas (jump in/jump out).

PORTFOLIOS

De nada vale un título si no tienes proyectos de alto nivel. Un título sirve para superar una criba inicial dentro de una oferta, pero un buen proyecto que muestre lo que sabes hacer es lo que te dará el trabajo. Y si dicho proyecto puedes hacerlo con estudiantes de otras áreas vinculadas al videojuego, el resultado final será un trabajo de altísimo nivel que puede demostrar a la empresa interesada tus capacidades.

ENSEÑANZA POR ÁREAS DE DESARROLLO

Buscad una titulación que os marque un camino profesional y que os forme para ser los mejores. Un buen estudio busca un buen programador en Unreal, no a alguien que sepa defenderse en Unreal, pero que además sepa algo de diseño y luego dibuje con habilidad. Tienes que ser bueno en lo tuyo, no regular en 3 disciplinas.

En definitiva, investiga. Pide que te muestren los trabajos de alumnos; ve a ver tu clase, el espacio disponible y el software que manejarás; pregunta quiénes serán tus profesores e investiga su CV. Rasca para saber quién está detrás de una formación exigente o te jugarás tu futuro a la suerte.

> **"Fórmate para ser el mejor en una especialidad, no para defenderte en varias..."**



BREVES



EL KICKSTARTER DE «SYSTEM SHOCK» SALE ADELANTE

Tras 18 días, System Shock Remake ha consegido los 900.000 dólares que necesitaba para ser realidad. A ver si no se retrasa. *kickstarter.com/systemshockremake*



EL MOD MULTIJUGADOR DE «JUST CAUSE» 3 SE CANCELA

Es una lástima cuando un mod prometedor se cancela, pero puede ser por un buen motivo: su desarrollador ha sido contratado por Avalanche *jc-mp-com*



«NO MAN'S SKY» SOLO PESA 6 GB, Y CASI TODO ES MÚSICA

Pese a su gigantesco universo, «No Man's Sky» pesará menos de 10 GB. Todo se lo debemos a su algoritmo, que mezcla gráficos y música fenomenal. *no-mans-sky.com*



NVIDIA GTX 1060, POTENCIA BRUTA A BAJO PRECIO

El modelo medio de Nvidia costará unos 280 euros, pero es más potente que una GTX 980 Ti. El mundo está loco... *nvidia.es/graphics-cards/geforce/pascal/gtx-1060*



«GTA 5 REDUX», EL MEJOR MOD GRÁFICO PARA EL JUEGO

Este mod gráfico hace que «GTA V» tenga un aspecto fotorrealista. El salto es brutal, tanto como el consumo gráfico extra, pero merece la pena. *gta5redux.com/Features.php*







DISHONORED 2

¡Es la hora del asesino!

Han pasado 15 años desde que Jessamine fue vengada y Emily ocupó el puesto que le correspondía, pero sombras de traición se ciernen de nuevo sobre el Imperio. ¡El asesino ha de volver!

Una sirena suena, lejana, anunciando la llegada inminente de una tormenta de arena. Diversas áreas de Karnaca se ven, constantemente, azotadas por las inclemencias meteorológicas. Pero, al mismo tiempo, esta salvaje naturaleza sirve como recurso para alimentar la energía de las máquinas que controlan mecanismos, accesos, puertas y tecnología en la ciudad costera.

Karnaca nunca ha sido exactamente igual que Dunwall. El aceite de ballena que hace funcionar la tecnología de la capital del Imperio también es usado aquí, pero la otrora exuberante Karnaca se ha convertido en una sombra de lo que fue. Sin embargo, aún alberga en sus rincones más oscuros secretos que pueden cambiar el destino del propio Imperio. Aquí se oculta aquello que puede devolver el trono a Emily Kaldwin, hija de Jessamine y Corvo Attano, emperatriz que, quince años después del asesinato de su madre, ha sido destronada por un nuevo usurpador. Pero, esta vez, padre e hija se aliarán para que la dinastía per-

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Arkane/Bethesda
- **Fecha prevista:** 11 de noviembre de 2016

CÓMO SERÁ

- Será **un juego de acción y aventura**, en que encarnaremos a un asesino dotado de poderes sobrenaturales.
- La trama se desarrollará en **la ciudad costera de Karnaca.**
- Podremos **elegir entre Corvo o Emily** como protagonista.
- Cada personaje tendrá **poderes diferentes y únicos.**
- Podremos elegir **distintos estilos de acción**: directa, sigilo, armas, poderes, etc..
- Ahora los protagonistas **tendrán voz y hablarán.**



¡El Imperio está en peligro! Otro usurpador ha echado del trono a Emily, la hija de Jessamine y Corvo. Acción, muerte y venganza vuelven en «Dishonored 2».



Más desafíos, más opciones. En «Dishonored 2» dispondremos de más opciones no letales para dejar fuera de combate al enemigo.

EL NUEVO MUNDO DE KARNACA

Aunque la acción de «Dishonored 2» arrancará en Dunwall, en el palacio imperial, en que un nuevo usurpador desplazará del trono a Emily, la hija de Jessamine, la mayor parte de la acción transcurrirá en la ciudad costera de Karnaca, lejos de la capital del Imperio.



La decadencia también ha llegado a las calles de Karnaca, que se ven invadidas por una población desahuciada. Aunque las plagas de ratas de Dunwall no han llegado aquí, otras ocupan su lugar.



Algunos personajes poseen un poder enorme, controlando las vidas y recursos de Karnaca en su beneficio. Sin embargo, será posible infiltrarse en cualquier lugar de la exuberante ciudad.



Algunos lugares de Karnaca, como la Tolvanera, serán escenario de misiones únicas. Asolada por tormentas de polvo y facciones en guerra, la ciudad ofrece posibilidades infinitas para un asesino.



dure y el Imperio pueda tener un futuro de paz y prosperidad, lejos de aquellos que sólo buscan el poder y el beneficio personal. La aventura continúa.

De Dunwall a Karnaca

Aunque la acción de «Dishonored 2» arrancará en Dunwall, justo en el momento en que Emily será derrocada, la mayoría de la aventura transcurrirá en Karnaca. En el inicio de la acción podremos escoger entre los dos protagonistas que Ark ane nos ofrecerá: Emily o el viejo y conocido Corvo. Ya se han caído las barreras del misterio y es reconocido que la nueva emperatriz era hija de Jessamine y Corvo. Y gracias a esta herencia, Emily también poseerá poderes sobrenaturales. No los mismos que su padre, exactamente, pero escogiendo a uno u otro nos enfren-

> "Nuevos poderes, misiones y aún mayor libertad de acción nos esperan en «Dishonored 2»"

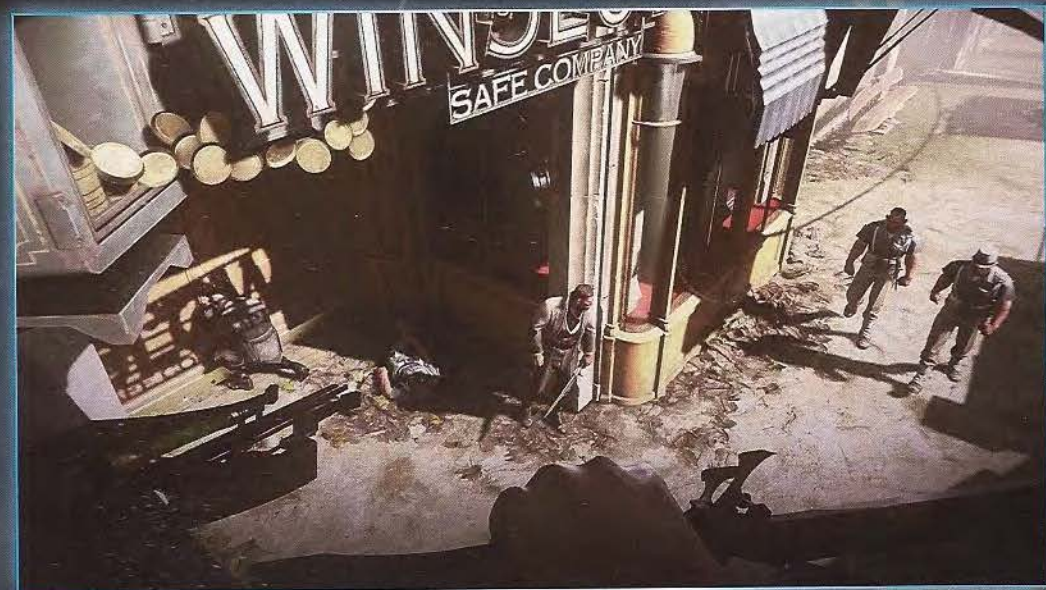


Arkane ha explotado el IdTech 5 como nunca. Mejores efectos de iluminación, postprocesado y una IA al máximo son sus resultados.

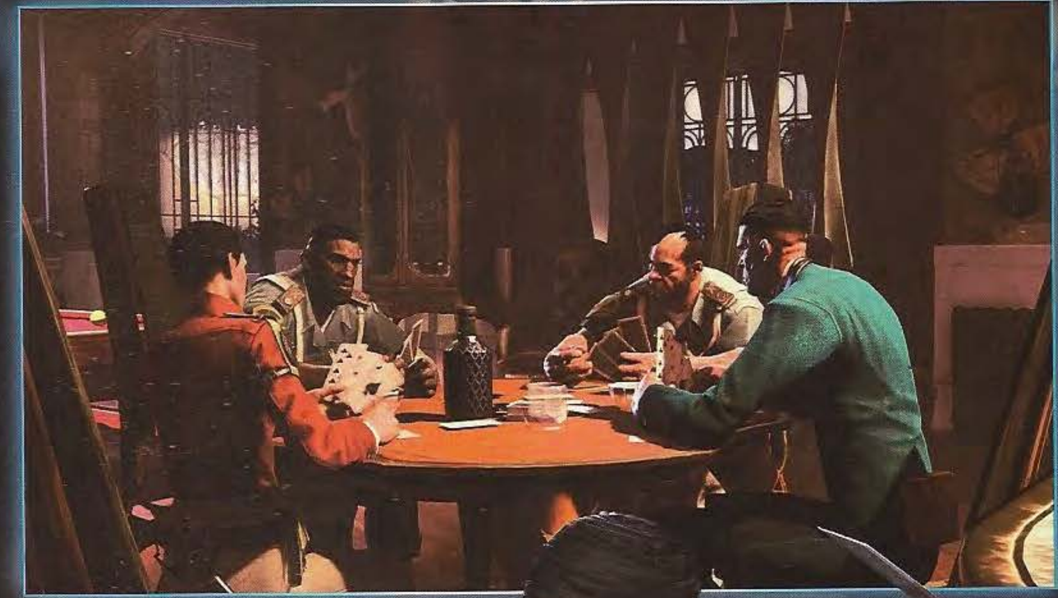


Cuando Emily desata el Poder de la Sombra, su ferocidad llega a ser inmensa. Las muertes de tus enemigos serán brutales y espectaculares. No te regocijes.





Otrora un lugar de riqueza y comercio exuberante, Karnaca se ha convertido en una sombra de lo que fue. Las calles de la ciudad esconden la clave para devolver a Emily al trono, pero descubrir sus secretos no será tarea fácil.



taremos a las mismas misiones y desafíos, aunque los podremos superar de diferentes maneras, no sólo por nuestro estilo personal de acción, sino por las habilidades únicas de cada personaje.

Otra novedad es que ambos serán personajes con voz y diálogos propios. En «Dishonored» Corvo era un protagonista mudo que se limitaba a interactuar con otros y seguir sus indicaciones o no, según nuestra propia elección. Ahora, ambos estarán doblados y mantendrán conversaciones con otros personajes que hallemos. Y en Karnaca vamos a encontrar un montón, algunos amistosos, otros no tanto...

¿EMILY O CORVO? ¡TÚ ELIGES!

Emily Kaldwin: Hija de Jessamine y Emperatriz hasta la llegada del nuevo usurpador, entra en acción para recuperar su trono. La herencia mística de su padre, Corvo, le permite usar poderes de asesina sobrenatural, únicos y asombrosos, como la transformación en sombra y la infiltración en cualquier lugar.

Corvo Attano:
El protagonista de «Dishonored» se muestra más envejecido, sabio y experimentado. Tan poderoso como antaño, su ansia de sangre no ha desaparecido y su capacidad para poseer animales y humanos es un poder nada desdeñable.





¿Qué son estas extrañas máquinas? Los autómatas de madera de Karnaca son el equivalente a los guardias en zancos de Dunwall. Duros, implacables y letales.



Despliega tus herramientas y poderes. En Karnaca existirán numerosas opciones para desatar todas tus habilidades, ya juegos como Emily o Corvo.

"Corvo y Emily serán ahora las opciones disponibles como protagonista"

En esta tesitura y buscando las claves que puedan devolver a Emily al trono, empezaremos a indagar y desplegar nuestros poderes y habilidades.

Armas y poderes

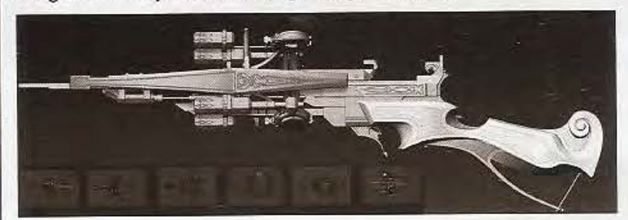
Corvo, como en el primer juego, mantendrá un equilibrio entre armas, artefactos y poderes que podremos explotar a nuestro gusto, ¿Sigilo? Úsalo como quieras. ¿Armas? Ni te imaginas las nuevas posibilidades. ¿Poderes? Los ya conocidos... aunque algo diferentes. En el caso de Emily, serán diferentes a los de Corvo, y aunque algunos encontrarán inspiración en los conocidos de Corvo, no serán los mismos. Uno de ellos, por ejemplo, el Poder de las Sombras, nos permitirá transformarnos en un ente etéreo, oscuro, capaz de arrastrarse e infiltrarse por una rendija, pero con un potencial destructivo demoledor.

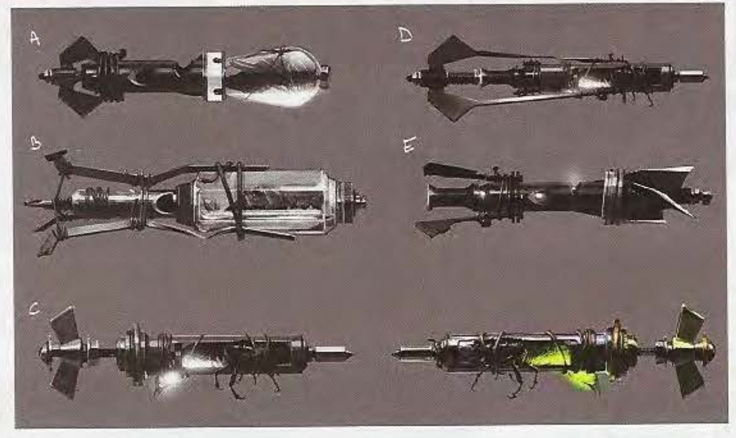
A diferencia de Corvo, Emily no podrá poseer animales o humanos, como su padre, pero tendrá otros poderes impresionantes. Podrá crear un doble para que luche junto a ella durante unos instantes. También podrá, usando el poder Dominó, asociar enemigos unos a otros de modo que lo que le ocurra a uno le pasará a los demás. Otra posibilidad será

Las ballenas siguen siendo una fuente de energía y recursos. Pero en Karnaca no se usa tanto el aceite para alimentar las máquinas, como la energía eólica. Las tormentas dan vida a los enormes molinos de la ciudad.

¿QUÉ TIPO DE ASESINO QUERRÁS SER EN EL NUEVO «DISHONORED»?

La elección entre Corvo o Emily es tan sólo el comienzo de las múltiples opciones que encontraremos y las decisiones que habremos de tomar al jugar la aventura. Escoger entre un personaje u otro, además del acceso a ciertos poderes especiales, nos permitirá manejar una panoplia de armas y dispositivos asombrosa que, además, podremos mejorar y personalizar para adecuarlos a nuestro estilo de juego. Desde armas silenciosas y gadgets para pasar inadvertidos, a otras de enorme poder destructivo en que lo importante no será tanto el sigilo como dejar el camino expedito para avanzar.





hipnotizar a un enemigo y controlarlo a voluntad... Por no hablar de los dispositivos que tendremos a nuestra disposición, como los cristales que nos permitirán contemplar distintas épocas en un mismo escenario, pudiendo "viajar" en el tiempo entre una y otra para modificar acciones del pasado que afecten al futuro. ¿Impresionante? ¡Ni te imaginas! «Dishonored 2» tiene aún mucho por descubrir y si te gustó el juego original, lo poco que ha dejado ver Arkane hasta ahora nos ha dejado petrificados. Ve apuntando que, para el próximo noviembre, tienes un billete a Karnaca para ayudar a Emily a recuperar el trono. **A.P.R.**



En Karnaca no hay ratas, como en Dunwall, pero una plaga de insectos de sangre anidan y procrean en los cadáveres que se esparcen por las calles de la ciudad. Corvo, como ocurría con las ratas hace 15 años, puede poseerlos; no así, Emily.

¡NOSOTROS YA HEMOS RESERVADO LA NUESTRA!

Apenas presentadas las primeras secuencias de jugabilidad de «Dishonored 2» en el pasado E3, Bethesda confirmó la existencia y contenidos de la edición de coleccionista del juego, que será una auténtica joya para los fans. Además del juego -en caja metálica-, encontraremos una reproducción de la máscara de Corvo, otra del anillo de Emily en una caja de exposición, una copia digital de «Dishonored Definitive Edition» y el pack «Asesino Digital», junto a un cartel de Karnaca a color.





LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

¡AVE, CÉSAR!

¿Habéis oído la historia de «Roman Wars», el «Call of Duty» que iba a estar ambientado en Roma? Es una pena que no haya salido adelante, hubiese sido un puntazo. ¡Lo quierooo! ■ L.A.



Hay que reconocer que el vídeo que circula por Internet tiene sus momentos. ¿A quién no le apetece cargar contra un ejército montado en un elefante? Pero la idea no pega mucho con la saga «Call of Duty», que no deja de ser un "shooter". Y ésto iba a ser un juego de lucha con espadas en primera persona. Además, no hace tanto que se lanzó un título similar, «Ryse», y no tuvo mucho éxito. ¿Lo recuerdas?



Activision ha reconocido que sólo era una idea que ni siquiera pasó la fase de crear un prototipo. Seguramente acertaron, aunque es verdad que podrían haberlo aprovechado para hacer otro título diferente.

EVOLVE, GRATIS

Yo fui uno de los "tolai" que pagó el precio completo de «Evolve», y ahora resulta que lo dan gratis a todo el mundo. Vale que al menos resucitará y podré volver a jugarlo con gente, pero no puedo evitar pensar que he tirado el dinero. ¿Qué os parece? ■ Pedro

Bueno, todo depende del provecho que le sacaste al juego cuando lo compraste, Pedro. Si disfrutaste una temporada, no es dinero perdido. Además, ten en cuenta que sólo dan gratis el contenido base. Turtle Rock Studios ha dicho que los usuarios que pagaron en su momento tendrán todo el contenido, junto a regalos y otros beneficios aún por anunciar.

LA CARTA DEL MES

JUEGOS DIFÍCILES



Reconozco que llegué a abandonar durante un tiempo los videojuegos porque todos los que jugaba me los acababa sin esfuerzo, no me suponían ningún reto. Por suerte me encontré por casualidad con «Dark Souls III» y he vuelto a descubrir el placer de jugar a videojuegos. Me han matado miles de veces, pero es lo que quería. ¡Gracias Miyazaki! ■ Néstor D.

Nos alegra que hayas "vuelto al redil", Néstor... ;) «Dark Souls III» ha cubierto un hueco que muchos jugadores hardcore llevaban demandando muchos años. Juegos desafiantes que te obliguen a repetir zonas y enemigos una y otra vez hasta que los superas. Un verdadero reto, en fin, como lo eran antes...

Creemos que es una buena noticia porque vas a poder seguir disfrutando del juego... ¡y lo van a seguir mejorando!

CONSOLA PORTÁTIL... DE PC

Un amigo me ha dicho que va a salir una consola portátil, estilo 3DS, pero que usa juegos de PC. ¿Es cierto eso? ¿Pero es un PC o una consola? ■ Carmen F.



Tu amigo dice la verdad, Carmen. Se llama PGS y es una consola de bolsillo con Windows 10 y Android. O un portátil ultrapequeño, si quieres, aunque con los mandos de control de una consola. Lleva un procesador Intel Atom X7 de cuatro núcleos y un chip gráfico Intel HD Graphics, así que no esperes ejecutar juegos punteros, pero sí funcionará con miles de juegos de PC. Si te interesa, el proyecto está disponible en KickStarter, en esta dirección: *goo.gl/dmv049*

SAGAS INOLVIDABLES

Me ha gustado mucho el reportaje sobre la saga «Master of Orion» del número 256. Yo jugué a casi todos esos juegos de niño y me ha hecho ilusión volverlos a ver. Tengo muchas ganas de que



LA POLÉMICA DEL MES

LAS REBAJAS DE STEAM

¿Soy el único al que las rebajas de Steam de este verano le han parecido las peores de la historia? Los descuentos han sido menores, y encima se han cargado las ofertas diarias y los descuentos Flash. ¡Apenas he comprado nada! ¡Muy mal Steam! Queremos que vuelvan a ser como antes. ■ Fran12



Bueno, es verdad que desde el punto de vista de los usuarios estás rebajas han sido más "aburridas", pero los números parecen dar la razón a Steam. Según SteamSpy se han vendido 36.8 millones de juegos, un 10% más que en 2015, y los desarrolladores han ganado un 40% más. Así que no ha ido tan mal... Para Steam.

Esperemos que no se olviden de que la razón de ser de las rebajas, además de vender, es que los usuarios estén contentos.

salga el nuevo título de la saga. ¿Soy el único?
OrionFan

¡Por supuesto que no! ¡Nosotros también estamos deseando jugarlo! Es cierto que ahora hay muchos juegos de estrategia espacial, pero también es verdad que casi todos tienen algo de los «Master of Orion» originales. Ellos fueron los grandes pioneros, y es una gran noticia que, casi 15 años después, la saga resucite. ¡Ojalá el nuevo juego esté a su altura!



¿QUÉ HAS HECHO, CAPCOM?

Después de esperar meses he jugado el Modo Historia de «Street Fighter V» y... ¡me ha dejado frío! Se completa rápido y no aporta casi nada. ¿Tanto esperar para ésto? Cada vez tengo más claro que a Capcom sólo le importaban los modos multijugador para organizar los torneos de eSport, y lo demás es relleno.
RedBalrog

Aunque nos duele, porque nos encanta el juego, tenemos que darte la razón, RedBalrog. Tras hacernos esperar más de 4 meses un Modo Historia que dura poco más de dos horas no parece suficiente. Vale que es gratis, pero ya que tampoco hay un Modo Arcade, al menos podían haber extendido un poco más este nuevo modo. Está claro que siguen dando prioridad a los modos online, lo cual también es legítimo. Pero todo esto tendría que haber estado terminado con el lanzamiento del juego, para que todo el mundo sepa por lo que paga.



INDIE POWER

Pregunta rápida: recomendadme tres juegos indie nuevos, que merezcan la pena.
Yago

Respuesta rápida: «Inside», «Furi» y «Subnautica». De nada.

GTX 1060 VS RX 480

Quiero comprarme una nueva tarjeta gráfica pero no puedo gastarme más de 300€. ¿Qué me recomendáis, una GTX 1060 o una RX 480?
Berto Q.



Aún no hemos tenido la posibilidad de probar la GTX 1060, pero estamos muy contentos del rendimiento que da la RX 480, conociendo sus limitaciones. NVIDIA afirma que la GTX 1060 es un 15% más rápida que la RX 480 en juegos estándar, un 25% más rápida en la Realidad Virtual, y un 40% mejor en eficiencia energética. Hace falta comprobar si esos datos son ciertos pero si es así, parece que la GTX 1060 está un tanto por delante.

HABÉIS DICHO EN facebook

CONSULTAS SOBRE LA REVISTA

¿Problemas sobre la distribución, alguna incidencia de la que quieras hacerte eco? Si tienes alguna duda, en este espacio dejaremos constancia.



Enrique Pérez Caño: Sigo esperando noticias desde hace 3 meses para saber cómo poder adquirir de nuevo el número de diciembre que perdí en una mudanza.



Sergio Rodríguez Martínez: A mí tampoco me ha llegado la clave de "Death to Spies"... ¿Alguna ayuda? EDITO: el problema era Chrome, en Firefox me ha llegado en seguida.



MICROMANÍA: Recordad que, ante cualquier incidencia con los códigos o las descargas para el juego de regalo, tenéis que enviar un email a la dirección **clave.micromania@gmail.com** Esto incluye si os habéis despistados con la descarga del anterior número. En el mensaje, tenéis que indicarnos la clave correspondiente al juego.

SUGERENCIAS Y PETICIONES

Aparte del contenido propuesto en Facebook (e-Sports, hardware, guías)... ¿Qué echas en falta? ¿Qué te gustaría cambiar? Aquí os ofrecemos un espacio para que nos hagáis sugerencias.



Jorge Martínez Ossa: Supongo que el nuevo «Total War» está bien pero podían seguir la línea histórica, sería genial un «Colonialism: Total War».



Jaume Pomé: Hace poco un número de esta revista dijo que el juego «Overwatch» sería de pago mensual. Hoy Game dice que no. No lo entiendo.



MICROMANÍA: Hasta finales del año pasado, Blizzard no detalló el modelo de negocio. Poco después supimos que ofrecería contenido mediante micropagos. En cualquier caso, no requiere cuotas mensuales. Y Jorge, tus sugerencias nos parecen de lo más interesantes. Quizá podrías enviarles estas propuestas a Creative Assembly (**www.creative-assembly.com/contact/general-information**). Eso sí, en Inglés ;)



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Velocidad
- **Estudio/compañía:** Codemasters
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 19 de agosto de 2016

www.formula1-game.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **velocidad y simulación**, basado en la competición de F1 del año en curso.
- Reintroducirá el **Coche de Seguridad**, así como el nuevo Safety Car Virtual.
- Se actualizará en equipos y pilotos, además de incluir los **nuevos circuitos, como Baku.**
- Incluirá el **nuevo modo Carrera**, en que competiremos durante 10 temporadas.
- Tras cada carrera podremos descansar y actualizar datos en el **hospitality club.**

PRIMERA IMPRESIÓN

Codemasters revitaliza su saga estrella de conducción, poniendo al día en reglamentación, modos de juego y extras todo el contenido de la F1 de esta temporada.

F1 2016

¡Si parpadeas, te lo perderás!

Tras unas últimas temporadas algo flojas, la Fórmula 1 parece que se va a poner este verano a tope. No, no hablamos de Alonso con McLaren, que llevan unos años de vía crucis purgando quién sabe qué pecados. Y nos da que o mucho cambian las cosas en 2017 o veremos al bicampeón español cambiar de aires en menos que canta un gallo. De lo que hablamos es de la Fórmula 1 según Codemasters, que está a puntito de estrenar la nueva entrega de su saga de conducción en la categoría reina del automovilismo. De hecho, aparecerá tan pronto como el 19 de agosto, y según han dicho los responsables del juego, este año sí que vamos a alucinar con todo lo que «F1 2016» nos ofrecerá.

Más real que nunca

Aunque es un objetivo que siempre se repite en cada entrega que Codemasters ha lanzado de «F1», el realismo que pretende ofrecer la de este año intentará abordar diversas facetas.

Más allá del aspecto visual, que pretende ir más lejos que nunca con un detalle extremo en modelos de monoplaza y entorno de los circuitos, con una perfecta recreación de los mismos gracias a telemetría real, aspectos como el editor del tiempo diario, el control manual de entrada en el pit lane para minimizar la perdida de segundos –si somos hábiles– o el continuo contacto con nuestro ingeniero durante la carrera, para ajustar la conducción según las condiciones de la competición, harán de cada carrera un desafío como nunca hemos vivido en la saga.

Pero si hablamos de la competición más allá de una simple carrera, entonces en «F1 2016» veremos una renovación enorme de las opciones y jugabilidad.

Todo al día

La edición de este año del juego nos mostrará una puesta al día total: de equipos –con la incorporación de la escudería Haas F1 Team, la primera completamente americana de las últimas tres décadas–, circuitos –el de Baku, en Azerbaiyán, se estrenará también en esta entrega– y reglamentación –se reintroducirá el Coche de Seguridad, y se estrenará el Safety Car Virtual–. Pero, además, los equipos participantes en la competi-

> "«F1 2016» llega para actualizar la saga, con nuevos modos de competición y circuitos"

La Fórmula 1 puesta al día en equipos, circuitos y reglas

Cuando leas esto faltará menos de un mes para que «F1 2016» vea la luz y aunque Codemasters no ha querido desvelar aún todas las novedades de esta entrega, ya sabemos varios detalles que harán más realista la experiencia. Para empezar, se reintroducirá el coche de seguridad en los accidentes; aparecerá, por primera vez, el novedoso safety car virtual y, por supuesto, los nuevos circuitos, como Baku, estarán incluidos.



La emoción de la categoría reina del automovilismo vuelve en verano. Prepárate para sentir todo el vértigo de la velocidad en «F1 2016», a partir de este mismo agosto.



La experiencia se revitaliza. En «F1 2016» se reintroducirá el coche de seguridad, además de adaptarse a las reglas oficiales.





Un nuevo modo de juego para llegar a lo más alto. Codemasters incluirá en «F1 2016» el nuevo modo Carrera para que podamos forjar nuestra leyenda en hasta 10 temporadas. ¡Tiembla, Alonso!

ción tendrán una mayor presencia en su área social. Podremos acceder al paddock, al hospitality club y los miembros clave de los equipos –ingeniero, agente, etc.– también aparecerán, de una u otra forma, en el juego.

Sin embargo, la gran sorpresa de «F1 2016» incidirá en la experiencia personal del jugador con el modo Carrera, que será la mayor novedad de este año.

Crea tu propia leyenda

Todos hemos querido emular a Alonso, Hamilton o Raikkonen con las distintas entregas de «F1». Ahora, Codemasters nos ofrecerá la posibilidad de ser una leyenda, creando un piloto cuya carrera profesional se extenderá a lo largo de 10 temporadas, pudiendo escoger equipo, negociar contratos y cambiar a otra escudería y, por supuesto, demostrando toda nuestra habilidad al volante compitiendo y convirtiéndonos en un nombre mítico en el automovilismo.

Más allá del realismo de la competición en cuanto a la conducción, el modo Carrera nos hará vivir una experiencia única. Aunque, claro, lo otro también estará presente: perfecta simulación física, incidencias de la meteorología en cada torneo, etc.

«F1 2016» pretende ser la experiencia definitiva de Fórmula 1 en PC, y para completar todo lo visto hasta el momento Codemasters pretende incluir lo que justo faltaría para ponerle la guinda al conjunto: un modo multijugador que esté a la altura.

El estudio ha confirmado que el multijugador de «F1 2016» permitirá competir online a 22 jugadores –lo que sería una parrilla real–, incluyendo la vuelta de calentamiento, el inicio manual de la carrera y, durante la misma, la posibilidad de mostrar en funcionamiento un sistema real de daños, degradado de neumáticos, etc. para hacer que todo sea tan extremo como en la vida real.

Si creías que nunca íbamos a poder emular, de verdad, a Alonso y a los grandes, este año por fin se cumplirá el sueño. **A.P.R.**

SE PARECE A...



F1 2015

Aunque no es el mejor de los últimos años, la experiencia de «F1 2015» es de lo más realista.



PROJECT CARS

Uno de los mejores juegos de coches del momento, con gran variedad de vehículos y pruebas.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Aventura
- **Estudio/compañía:** Microïds
- **Distribuidor:** Meridiem Games
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 1 de diciembre de 2016

www.syberia.microids.com

LAS CLAVES

- Será una **aventura, tercera entrega de la saga** de Microïds creada por Benoit Sokal..
- Por primera vez en la saga, todo **el mundo de juego será en 3D.**
- Todas las animaciones se han creado usando técnicas de **captura de movimiento.**
- La trama se desarrolla **fuera de la isla de Syberia**, que la protagonista abandona al final de la segunda parte de la saga.
- De nuevo, **Kate Walker** tendrá el papel principal en la aventura.

PRIMERA IMPRESIÓN

Microïds vuelve a uno de sus universos más populares, más de 10 años después de la anterior entrega de la saga, con una renovación técnica total, y un mundo de juego 3D.

SYBERIA 3

Kate descubre un nuevo mundo...

Benoit Sokal es uno de esos autores que se toman las cosas con tranquilidad para llevar a cabo sus objetivos y diseñar sus proyectos. Podría ser comparado, por su forma de hacer las cosas, con algunos cineastas que lo mismo lanzan tres proyectos seguidos en otros tantos años, que desaparecen durante largos periodos de tiempo para luego descolgarse con pequeñas obras maestras. Un Terrence Malik, sin ir más lejos.

No sabemos si la comparación le gustará o no al creador belga, siempre atado a la aventura, pero la realidad es que tras tres años en que no paró de trabajar lanzando «Paradise» (2006), «Sinking Island» (2007), «Nikopol» (2008) y «Aquarica» (2008), de repente desapareció del panorama. Aunque, en realidad, deberíamos decir que las circunstancias le llevaron a desaparecer, tras anunciar en 2009 que andaba metido en la preproducción de «Syberia 3», que ha tardado estos 7 largos años en tomar forma. ¿Por qué la espera?

Ambición ante todo

Sokal no quería que la tercera parte de «Syberia» fuera un juego igual a los dos anteriores. La idea era lanzar el juego en 2010, un año después de su anuncio, pero llegó abril, se habló de problemas con Sony, se dijo que el juego no saldría en PlayStation 3, sólo en PC y luego... silencio.

Desde el mismo momento de su anuncio, se dijo que el mundo de juego sería en 3D en tiempo real, en un entorno comparable al de juegos como «Assassin's Creed». Según Sokal, lanzar en ese momento otra aventura 2D con el motro de las anteriores sería llevaría a un fracaso comercial total.

Pero la pega era que el presupuesto que exigía una producción tan ambiciosa no estaba disponible, como reconoció Sokal en 2011 en una entrevista. Un año más tarde, en noviembre de 2012, Sokal anunció que un contrato firmado con Anuman Interactive finalmente impulsaría la producción, y en 2013 dio comienzo finalmente el desarrollo. Una ardua peripecia que, a finales de este año, llegará a su conclusión cuando volvamos a ver a Kate Walker en las pantallas de nuestros ordenadores, viviendo la aventura más ambiciosa de su vida –y de la de Sokal, nos atre-

“El regreso de Kate, tras dejar la isla de Syberia, nos descubrirá un nuevo mundo de juego en 3D”

¿**Qué nuevas aventuras le esperan a Kate Walker?** La vuelta de «Syberia» nos llevará, paradójicamente, fuera de la isla que da nombre a la saga de aventuras de Microïds.

Para el fan de Kate, nada como esta edición de coleccionista

Las cada vez más comunes ediciones de coleccionista para PC, empiezan a ser tratadas como pequeñas obras de arte por parte de las compañías. La de «Syberia 3» es una de esas que tiene de todo para el aficionado: una estatua de la protagonista, banda sonora, libro de arte, litografías, póster, un cómic y, en el caso de la versión PC, un extra que muchos agradecerán: los dos juegos anteriores de la saga. La puedes reservar en *game.es*





Por primera vez, Sokal se adentra en una aventura totalmente 3D. El cambio dado en el apartado técnico será total.





Conversa, investiga, encuentra pistas y resuelve puzles y enigmas. Aunque la esencia de la jugabilidad de «Syberia 3» no diferirá de los anteriores juegos, ahora todo será nuevo y único.

veríamos a decir– con su flamante mundo 3D, claro está, en acción.

Fuera de Syberia

«Syberia 3» dará comienzo justo cuandó la anterior entrega de la saga concluía, con Kate abandonando la isla que da nombre al juego, y a punto de naufragar en una endeble embarcación.

Encontrada a punto de morir por la tribu Youkol, Kate escapa de las garras de la Parca gracias a los cuidados que estos nómadas le dispensan, de acuerdo a sus tradiciones de hospitalidad. Para agradecerles el haber salvado su vida, Kate se brindará a acompañarlos y ayudarles en otras de sus tradiciones milenarias, como la marcha de los avestruces de las nieves a las estepas sagradas. Pero incluso en este nuevo periplo, los enemigos de Kate no dejarán de perseguirla con las peores intenciones...

Hasta aquí, es lo que Microïds y Sokal han querido desvelar de la trama de «Syberia 3». Pero sí nos han dejado algunos datos de cómo será técnicamente el juego.

El nuevo mundo 3D, escenarios, personajes, objetos, etc. no se limitará a hacer estéticamente más real el mundo. La mayoría de puzles que resolver tendrán un componente espacial, bien por el control directo de objetos a mover o colocar en determinados puntos, bien por la manipulación de elementos interactivos del propio escenario. Las animaciones de los personajes, mezclando captura de movimientos y animación manual, intentarán reflejar secuencias casi de película, con Kate y el resto de personajes moviéndose en entornos creíbles.

Creíbles, pero muy "syberianos". Es decir, que el tono steampunk del mundo de juego no desaparecerá y los personajes no serán precisamente anodinos: marineros alcohólicos, viejos científicos internados en hospitales mentales...

La aventura de Kate Walker en «Syberia 3» no será, tan sólo, una continuación del viaje de los juegos anteriores. Será un nuevo rumbo a lo desconocido. **A.C.G.**





SHERLOCK HOLMES T.D.D.
El entorno de los juegos de Sherlock ya cambió hace unas entregas a un universo 3D total.



SYBERIA 2
La historia de la protagonista continúa, aunque ahora tendrá más opciones de jugabilidad.



YESTERDAY ORIGINS

¡La Historia nos espera!

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Aventura
- **Estudio/compañía:** Pendulo Studios/Microïds
- **Distribuidor:** Meridiem
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 13 de octubre de 2016

meridiem-games.com

LAS CLAVES

- Será una **aventura de corte clásico**, continuación de la historia de «New York Crimes».
- **La pareja protagonista repite**, con John y Pauline como personajes principales.
- Será la **primera aventura completamente en 3D** de Pendulo Studios.
- Viajaremos **por todo el mundo y en la Historia**, con una trama que abarca varias épocas.
- Conoceremos **a más de 25 personajes** diferentes con los que podremos interactuar.

PRIMERA IMPRESIÓN

Pendulo Studios sigue enarbolando la bandera de la gran aventura con su producción más ambiciosa en 20 años, entrando por primera vez en un mundo completamente 3D.

Han pasado algo más de cuatro años desde que conocimos a John Yesterday. Todavía quedan unos tres meses hasta que nos volvamos a cruzar con él. Eso es algo que a nosotros nos parece una eternidad, pero para alguien inmortal, como John, no es sino un parpadeo, como quien dice.

Y es que ese tiempo ha estado Pendulo Studios desarrollando la nueva aventura del carismático personaje que conocimos en «New York Crimes» –con el interludio de «Hidden Runaway», claro– y que en su nueva aventura no sólo nos descubrirá más datos sobre su origen, sobre sí mismo y sobre su maldición, sino que además nos invitará a disfrutar de la que será primera aventura totalmente 3D de Pendulo en sus ya más de 20 años de vida. Otro motivo para celebrar, además, que el estudio madrileño haya sido capaz de mantenerse fiel a sí mismo todo este tiempo, y a su apuesta por la aventura, incluso en los momentos más críticos para el género. Pero, ¿qué nos espera en esta nueva y apasionante historia?

De la Edad Media a hoy

Tras descubrir la identidad de John en «New York Crimes», volveremos a recorrer el mundo con él y Pauline, buscando pistas sobre su origen y las claves de su inmortalidad, con el objetivo de que puede deshacerse de la maldición que lo atenaza desde hace siglos. Una moneda especial parece ser la clave, pero ¿por qué?

«Yesterday Origins», además del periplo por todo el globo, nos llevará a movernos en la trama en distintos momentos históricos. De hecho, el nombre de la aventura da una buena pista sobre todo lo que nos encontraremos.

Empezaremos reviviendo el momento en que John adquiere su inmortalidad, en la Edad Media. Es 1481 y el joven John es apresado por la Inquisición, que lo acusa de brujería. Durante una extraña ceremonia alquímica, John sufrirá la transmutación que lo convierte en inmortal, pero un extraño personaje entre en juego en ese momento. El sacerdote Ginés de Orduña adultera la poción usada en la ceremonia, de modo que John perderá, como consecuencia, todo recuerdo de sí mismo y su historia en cada resurrección. El único remedio para parar todo esto parece ser

> “Viaja por el mundo y la Historia con John Yesterday, en busca del origen de su maldición”

¿**Libraremos a John de la maldición de la inmortalidad?** «Yesterday Origins» nos llevará por el mundo y la misma Historia, en la aventura más ambiciosa de Pendulo.

La primera aventura con que Pendulo salta al mundo 3D

Aunque en ocasiones anteriores el estudio madrileño ya había explorado la creación de modelos 3D para personajes, como en «Hollywood Monsters 2» o el mismo «New York Crimes» en sus cinemáticas, la integración de los mismos en el entorno de juego siempre había ofrecido como resultado una aventura y jugabilidad en 2D. «Yesterday Origins» será la primera aventura real en 3D de Pendulo Studios, lo que aumentará su atractivo.





De nuevo tendremos a una pareja protagonista, con John y Pauline que intentan repetir el ritual de la Edad Media...





¿**Todo empezó aquí?** Las primeras secuencias de «Yesterday Origins» nos llevarán a la Edad Media, momento en que John, encarcelado por la Inquisición, está a punto de volverse inmortal.

repetir la ceremonia, usando un artefacto indispensable para que todo se desarrolle de forma correcta: la moneda. Pero esta misión llevará a John y Pauline a enfrentarse a peligros continuos y personajes siniestros que quieren acabar con sus futuro... y su pasado. Si algo cambia en el pasado, ¿el futuro deja de existir? Las respuestas que obtendremos y los acontecimientos que viviremos serán increíbles.

Misterio y ocultismo

Como «New York Crimes» acababa desvelando a medida que avanzaba la trama, en «Yesterday Origins» descubriremos algo más que puzles y enigmas a resolver. Nos enfrentaremos a poderes místicos y conocimientos arcanos que, quizá, sería mejor no remover. Pero entonces no disfrutaríamos de la primera aventura de Pendulo en 20 años que se adentra en un mundo de juego totalmente 3D.

Y es que «Yesterday Origins» implicará, también, un salto técnico más que importante en las producciones del estudio. Ya en «New York Crimes» pudimos contemplar escenas cinemáticas que tiraban del 3D con profusión, además haber visto a personajes diseñados en 3D en otros juegos anteriores, aunque integrados finalmente en jugabilidad y acción 2D. Pero la nueva aventura explorará un territorio desconocido –o casi.

Habrá que ver, eso síu, hasta qué punto realmente este salto a un nuevo entorno puede afectar o no a la jugabilidad, si se ha aprovechado para potenciarla o, por el contrario, se reducirá a un elemento más visual que activo.

En todo caso, los diez lugares que visitaremos, con más de cincuenta escenarios diferentes, los veinticinco personajes con que interactuaremos en la aventura, y la posibilidad de disfrutar del juego aprovechando interfaces diseñadas para aprovechar al máximo el sistema de control que queramos– ratón y teclado o mando–, nos harán disfrutar, a buen seguro, del nuevo trabajo de uno de nuestros estudios favoritos. **A.C.G.**





HOLLYWOOD MONSTERS 2
Una de las mejores aventuras españolas de todos los tiempos, de personajes e historia geniales.



NEW YORK CRIMES
El primer juego de la saga, nos presentaba una trama emocionante y sorprendente.



AGENTS OF MAYHEM

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Volition/Deep Silver
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 2017

www.aomthegame.com/es

Los creadores de «Saints Row» vuelven a la acción con el anuncio de «Agents of Mayhem». De nuevo, un enorme mundo abierto servirá de escenario para la lucha que enfrentará a las fuerzas de M.A.Y.H.E.M. (Multinational Agency for Hunting Evil Masterminds) a los malvados planes de destrucción de organización de supervillanos L.E.G.I.O.N. (League of Evil Gentlemen Intent on Obliterating Nations). Una estética de cómic, libertad total, mucho humor y acción sin tregua serán las cartas de presentación de un título que no llegará hasta 2017.

GWENT THE WITCHER CARD GAME

- **Género:** Estrategia/Cartas
- **Estudio/compañía:** CD Projekt RED
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** Septiembre 2016 (beta)

www.playgwent.com



Todos los que hemos jugado a «The Witcher 3» hemos pasado gran parte del tiempo -y de las misiones relacionadas- jugando a Gwent, el adictivo juego de cartas incluido en la aventura, por puro placer. Ahora, CD Projekt RED pretende hacer de «Gwent» un juego independiente, al estilo de «HearthStone» y otros, que se lanzará como free to play, y en septiembre, en beta cerrada. ¿Te apuntas?

KYURINAGA'S REVENGE

- **Género:** Plataformas/Acción
- **Estudio/compañía:** RecoTech
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** Octubre de 2016

www.recotech.es



RecoTech vuelve a llevarnos al universo de acción "vegetariana" de «Yasai Ninja», aunq ue con un notable giro en el diseño y la jugabilidad. Las plataformas centrarán ahora la acción, que se verá potenciada con la opción de juego cooperativo entre Kaoru y Broccoli Joe, pues la pareja protagonista vuelve con todo su carisma en un título mucho más pulido que el anterior.

BATTLEFIELD 1

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** DICE/Electronic Arts
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 21 de Octubre de 2016

www.battlefield.com/es-es

Combatir en las trincheras. Usar máscaras antigás para evitar los ataques químicos. Cargar a caballo, sable en mano. Pilotar un triplano. Atacar dirigibles en llamas. Escapar de los carros de combate. ¡Combatir en la Primera Guerra Mundial! DICE y EA reinician la saga «Battlefield» mirando hacia el origen de los conflictos mundiales del siglo XX, y usando la versión más avanzada de «Frostbite» para ofrecernos el mayor realismo visual que hayamos experimentado hasta ahora en la saga de acción bélica. ¿Estás listo para entrar en guerra?



DEUS EX MANKIND DIVIDED

- **Género:** Acción/Rol
- **Estudio/compañía:** Eidos Montreal/Square Enix
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Fecha prevista:** 23 de Agosto de 2016

www.deusex.com

Adam Jensen se enfrenta en «Mankind Divided» a uno de sus mayores desafíos como agente: acabar con una conspiración en la sombra que intenta manipular y controlar a la humanidad, con la sociedad, literalmente, dividida en dos, creando un apartheid total para los aumentados como él. Su condición de agente de la ley le salva de estar recluido en los guetos, pero para desenmascarar la verdad tendrá que elegir entre cumplir la ley o romperla e ir contra todo para acabar con las mentes criminales detrás de todo. Sigilo, acción y libertad total.



MOTO RACER 4

- **Género:** Velocidad/Motos
- **Estudio/compañía:** Microïds/Artefacts Studio
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 4 de Noviembre de 2016

www.microids.com



Las carreras de «Moto Racer 4» irán más allá de la velocidad y la habilidad. Serán carreras duras, no siempre limpias, por escenarios de todo tipo -montañosos, desérticos, helados...- y en las que los rivales, el tráfico y la policía nos marcarán un objetivo mucho más realista de supervivencia que de victoria. ¡Y tendrá un multijugador de hasta 10 jugadores!

SCORN

- **Género:** Aventura/Acción
- **Estudio/compañía:** Ebb Software
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** 2017

www.scorn-game.com



La influencia de H.R. Giger es inspiradora del mundo de «Scorn», la aventura del estudio serbio Ebb Software, que verá la luz el próximo año. «Scorn» fascina ya sólo por su estética, pero Ebb -que planea lanzar el juego en dos partes, la primera llamada «Dasein», en 2017- quiere ser una mezcla de juego de acción y puzles extremadamente perturbador, angustioso y plagado de horrores...



WARHAMMER 40000 DAWN OF WAR III

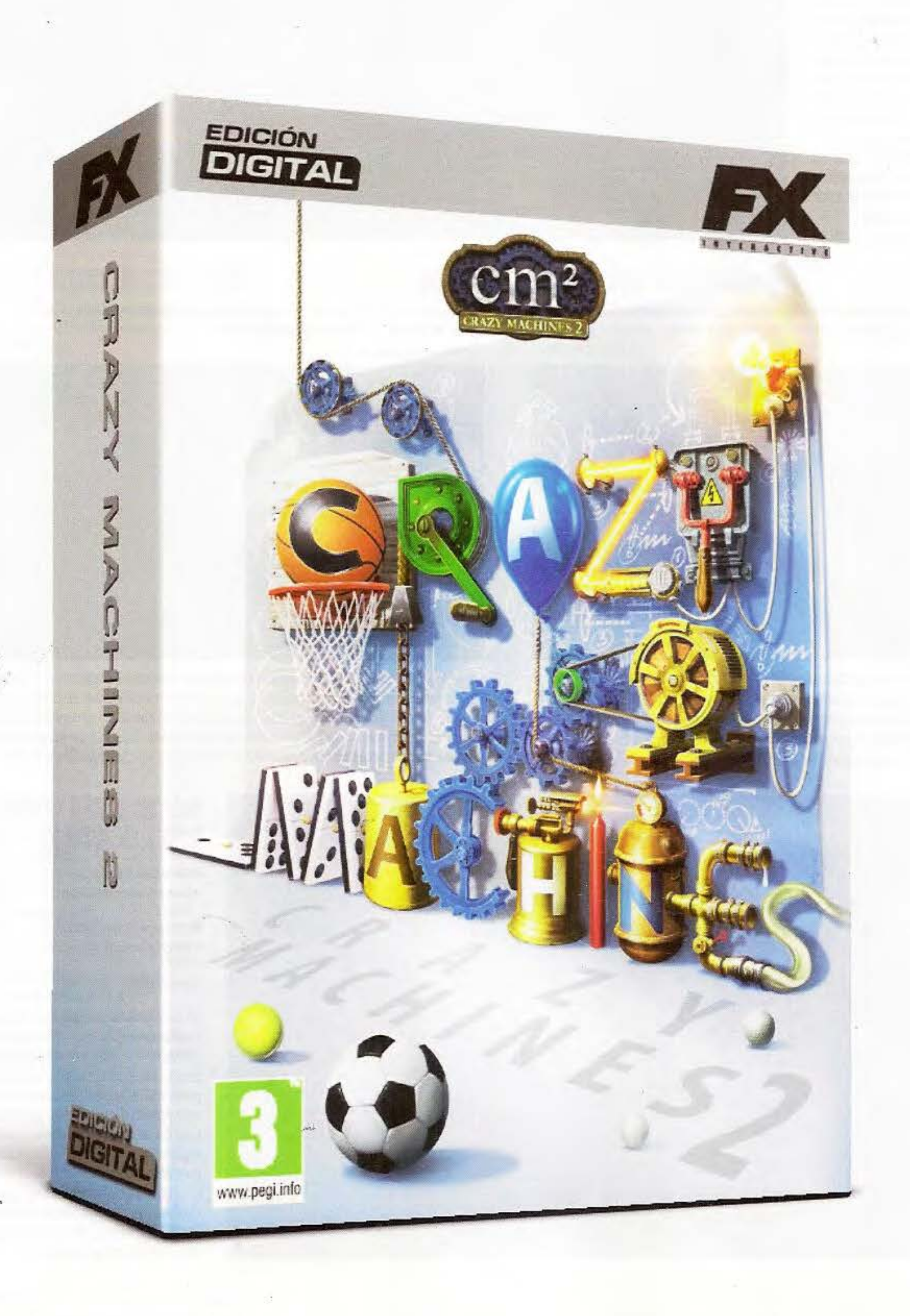
- **Género:** Estrategia
- **Estudio/compañía:** Relic/SEGA
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 2017

www.dawnfowar.com

El más grande, más completo, más profundo de la saga. El mejor «Dawn of War»« de todos. No lo decimos nosotros, lo afirman los chicos de Relic, responsables del desarrollo del juego que traerá de vuelta el próximo año a una de las series de estrategia bélica más aclamadas en PC. Por ahora, nos han impresionado con la combinación de elementos de los dos primeros títulos y la presentación de las Súper Unidades, como el Caballero Imperial Marine de Lady Solaria.

CRAZY MACHINES 2 se estrena en

50% de descuento en la semana de lanzamiento



FX Store


juegos.fxinteractive.com


/juegosFX


@juegosFX



UN VIDEOJUEGO ASOMBROSO

Demuestra tu inteligencia... Atrévete a jugar!!!

PESO, ALTURA, INCLINACIÓN...

Consigue la "reacción en cadena" que resuelva cada prueba con éxito.

UN COMPLETO LABORATORIO

200 objetos y mecanismos para crear tus propios retos.





MASTER OF ORION CONQUER THE STARS

¡La galaxia está en tus manos!

Piratas espaciales, razas cibernéticas, poderes mentales, tecnologías impensables, guerra, traición, alianzas. Todo vale para conquistar la galaxia. Tú, ¿qué haras para dominarla?

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Estrategia
- **Estudio/compañía:** NGD/Wargaming.net
- **Fecha prevista:** Agosto de 2016

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **estrategia por turnos, 4X,** "remake" del clásico de los años 90.
- Incluirá **10 especies diferentes** para elegir, pudiendo definir y personalizar una propia.
- Ofrecerá **opciones multijugador** con combate táctico.
- Las galaxias tendrán **hasta 100 sistemas solares diferentes** que explorar y conquistar.
- El **árbol de tecnología** ofrecerá más de 75 distintas que investigar.

Primero es un pequeño paso. Una simple elección de una nave de exploración. Luego, la orden de ir hacia un sistema desconocido y ver qué se cuece por allí. Un par de turnos y ya tenemos una pequeña colonia minera en plena faena. Pero, ¡ojo!, se ha detectado una nave pirata acercándose. ¿Qué haremos? ¿Prepararemos una defensa en el nodo? ¿Quizá mandaremos una fragata para defender el sistema? O, mejor aún, ¿entraremos en combate directo? Apenas han pasado cinco minutos, cuando miramos el reloj y... ¿una hora? ¿Cómo es posible?

Si eres un fan de la estrategia por turnos seguro que el contexto general de lo que acabas de leer te suena. Da igual la ambientación del juego, ¿verdad? Primero un turno, luego otro, otro más... Y ya te has vuelto un adicto a la estrategia por turnos sin darte cuenta.

Lo que ocurre es que no hablamos de un juego cualquiera del género. No; hablamos del remake del clásico que inventó el 4X –explora, expande, explota, extermina–, que NGD está desarrollando hace tiempo y que está a punto –tan a punto como en menos de un mes– de ver la luz en su versión comercial definitiva: «Master of Orion».



Y esta semana, en la galaxia... «Master of Orion» nos tendrá al día sobre la evolución de las distintas especies gracias a un "noticiario" muy peculiar.



¡Investiga, explora, combate, conquista! Cada turno en «Master of Orion» te ofrecerá multitud de cosas que hacer. ¡Aprovecha bien tus opciones y triunfa!



INVESTIGA PARA LA CONQUISTA

La continua evolución de la tecnología y el desarrollo de las colonias planetarias será vital para triunfar en «Master of Orion». Construir, explorar, vigilar... Las tareas a realizar para dominar la galaxia son incontables, pero todas dependen de una piedra angular: la investigación. Si no investigas, estarás perdido.



A medida que desbloqueemos tecnologías en el árbol de investigación podremos construir estructuras más polivalentes y naves más poderosas, tanto para explorar, construir o batallar. Deberás diseñar bien tus planes.



Más de 75 tecnologías diferentes estarán a nuestra disposición para ser investigadas. Mira bien la evolución de cada una y hacia qué conducen. De la especie que escojas y el desarrollo que sigas podrá depender la victoria.

> "El clásico de la estrategia 4X de los años 90 vuelve al PC, en mejor forma que nunca"

Si, el clásico de la estrategia espacial por turnos vuelve, y tras haber probado durante sus distintas actualizaciones la versión de acceso anticipado de Steam, podemos corroborar que los distintos pasos que ha dado el estudio argentino –con algún patinazo afortunadamente subsanado– han sido firmes para ofrecer un juego que esté a la altura de su leyenda. Hemos jugado, jugado y jugado. Hemos probado una especie y otra, y hemos ganado, perdido y sufrido. Y nos lo hemos pasado en grande. NGD está a punto de conseguir un juego que no sólo no desmerecerá al mito, sino que lo puede agrandar enormemente.

La galaxia es tuya

«Master of Orion. Conquer the Stars» tendrá, entre sus virtudes, ser un juego accesible al máximo. El tutorial durará apenas cinco minutos, y bastará para que nos pongamos a ello sin más problemas que investigar, probar y pasar un turno tras otro. Lo primero que aprenderemos será cómo explorar los primeros sistemas, desde el original en que se asiente la raza elegida.

La galaxia de cada partida en «Master of Orion» se podrá definir en parámetros básicos –tamaño, forma, edad, semilla, etc.– y al momento, escogeremos especie entre las diez disponibles y nos lanzaremos a explorar. Poco a poco veremos cómo avanzar es tan tremendamente sencillo como cometer los primeros errores. Sí, porque incluso siendo veterano en el género –¡incluso habiendo jugado al original!– empezar a descubrir todas las posibilidades de la especie que hemos elegido, sus estructuras, capacidades, desarrollo, etc. no será tarea fácil y seguramente nos costará varias partidas empezar a controlar todo lo que darán de sí.

Desde las primeras estructuras a las naves de exploración y combate, la distribución de colonos y trabajadores en las tres áreas principales –investigación, alimentos y producción–, el desarrollo de las tecnologías básicas –física, economía, ingeniería, exploración espacial,





¡Mejora tu colonia y triunfa! A medida que exploremos sistemas podremos asentar colonias en los planetas que tendrán que adaptarse para prosperar.

etc.– veremnos como todo es sencillo, accesible, intuitivo. Ese es el gran logro que se aprecia en esta primera versión jugable de «Master of Orion». Aunque luego... ¡Oh, sí!, luego empezará realmente lo bueno.

Decisiones y consecuencias

Como en todo –buen– juego del género, en «Master of Orion» empezar a jugar será muy sencillo, pero dominar todas sus posibilidades será realmente complejo. Para empezar, conocer a fondo todo lo que cada especie ofrece será ya un logro. No todas tendrán las mismas facilidades de investigación, ni de desarrollo, crecimiento, construcción, rendimiento en batalla o comercial, o diplomático. De hecho, las diferencias serán, en algunos casos, extremas. Y aprender todo esto no será labor de un par de horas.

Cada acción y cada decisión tendrá su consecuencia. Y, además, tendremos que conocer a nuestros rivales. A saber en cuá-

> "Elige especie, estrategia y conquista la galaxia... ¡por cualquier medio!"





HAZ DE TU CONQUISTA UNA EXPERIENCIA ÚNICA

Otro aspecto clave de «Master of Orion» será la personalización de nuestra experiencia, que podrá afectar a distintos apartados del juego, desde la selección de nuestra facción, que podremos definir a nuestro gusto, hasta las mejoras de naves de la armada.



Si entre las 10 especies -once, si contamos a los Terranos de la Edición de Coleccionista- no encontramos una que nos guste, podremos crear una modificando sus 15 parámetros clave.



Las mejoras de las naves -incluso en su versión pixelada, sí- se dividirán en distintos apartados, como Sistemas Centrales, Mejoras Especiales o Armamento. Todas serán importantes.



¿Por qué tipo de victoria apostarás? Según la especie elegida y tu estilo de juego será mucho más factible obtener una en concreto. ¡Haz bien tus elecciones!

les confiar y en cuáles no, según cómo se relacionen con los demás y con nuestra especie elegida. Y, aun así, siempre habrá lugar a la sorpresa.

Investigación y desarrollo

Y luego, claro, tendremos que crecer, expandirnos y conquistar. Las mejoras en las colonias, la construcción de estructuras espaciales, los caminos a investigar –a veces, hasta no descubrir una tecnología concreta no podremos avanzar más allá de en tres o cuatro sistema cercanos– y la personalización de nuestras naves nos permitirán ir haciendo a nuestra especie más y más relevante en la galaxia. Pero, ojo, cuanto más poderosos nos hagamos más desconfianzas levantaremos. Alianzas, rutas comerciales, diplomacia... Todo tendrá una importancia tal que, para ser la especie dominante, tendremos que recorrer un largo camino. Un camino de diversión, exploración y lucha. **A.P.R.**



Ten a punto tus naves de guerra... ¡por si acaso! A medida que exploremos nos toparemos con distintas especies. Y algunas serán muy belicosas...



¿QUÉ ESPECIE CONQUISTARÁ LA GALAXIA?

Las diez especies que incluirá «Master of Orion» -once, con los Terranos de la Edición de Coleccionista- serán las mismas que pudimos encontrar hace más de 20 años en el juego original. Su aspecto es ahora muy diferente, pero la esencia de todas se ha mantenido, aunque con mejoras diversas.



ALKARI: Aunque su esencia es militarista, son pacíficos de temperamento... hasta que entran en combate. Grandes pilotos.



BULRATHI: Enormes, guerreros, territoriales... No les gusta disparar primeros, pero si alguien los provoca, entrarán en guerra.



DARLOK: Los grandes diplomáticos de la galaxia, conspiradores y políticos por naturaleza. Evitan el conflicto.



HUMANOS: Comerciantes expertos, diplomáticos... No les gusta pelear demasiado y prefieren usar su carisma para vencer.



KLACKON: Especie insectoide con una mente colmena. No son nada creativos y sí incansables trabajadores y guerreros.



MEKLAR: Una especie cibernética. Su IA, gobernada globalmente por una rutina -el Mayoral- los hace muy diligentes.



MRRSHAN: Una especie militarista, malos diplomáticos y depredadores por naturaleza. No son de fiar ni para sus aliados.



PSILONITA: Los "cerebritos" de la galaxia. Son creativos, poseen habilidades mentales únicas, son pacíficos e investigadores geniales.



SAKKRA: Primitivos y expansionistas, su principal preocupación es su prole y conseguir recursos para ella.



SILICOIDES: La base de su composición química es el silicio. Sobreviven en cualquier entorno y son detestados por todos.



TERRANOS: Belicosos, traidores, supervivientes... Son el "reverso oscuro" de los humanos. Si te cruzas con ellos, pelearás, seguro.

ZONA micromanía

¡Bienvenidos este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

ZONA MICRO PANORAMA INDIE

Los mundos distópicos siempre han sido una fuente de inspiración para el universo de juegos indie, aunque pocos tan perturbadores como el que Compulsion Games ha hecho con «We Happy Few»... aunque no es el único que encontramos este mes.

GRÁFICOS ÚNICOS

STARBOUND



Tras mucho tiempo en Acceso Anticipado, «Starbound» lo deja. A partir de ahora, los parches que reciba serán sobre la primera versión final del juego, que seguirá creciendo. 14,99€

store.steampowered.com/app/211820

INSIDE



Si te gustó «Limbo», «Inside» te gustará más. Los gráficos han evolucionado, pero también lo incómodo de la atmósfera y de los personajes que te encuentras. 19,99€

playdead.com/inside

POLY BRIDGE



«Poly Bridge» también llega a su versión 1.0. Este gracioso simulador de construcción de puentes pegó fuerte entre youtubers, pero se merece toda la fama que tiene: 8,99 €.

polybridge.drycactus.com

NECROPOLIS



«Necropolis» coge unos cuantos conceptos de «Dark Souls» y los remezcla a su antojo con elementos de "roguelike", todo esto con gráficos fabulosos y coloristas, por 27,99 €.

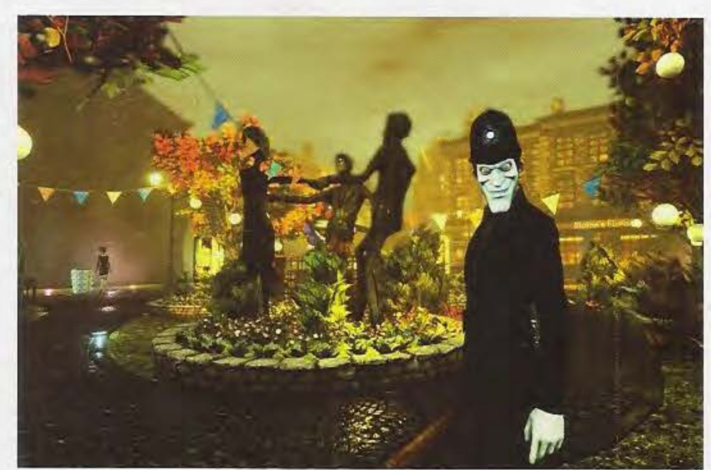
necropolisgame.com

WE HAPPY FEW

Un Brexit distópico

Género: Roguelike **Idioma:** Inglés (voces) **Estudio / Compañía:** Compulsion Games **Disponible:** Steam / GOG **Precio:** 19,99 € **Web:** *www.stcware.com* **INTERÉS:**

Llevamos todo un mes hablando del Brexit porque es un acontecimiento político único, pero a Reino Unido podría irle mucho peor. «We Happy Few» es un ejemplo de ello. Este indie nos coloca en un Londres de los años 60 en el que el nazismo se impuso, y en el que la sociedad vive a base de tomar drogas para inhibir la conducta y conseguir una felicidad artificial. Eso no va con nuestro protagonista, que tendrá que engañar a sus conciudadanos y tratar de escapar de esa sociedad tan totalitaria. No es fácil, y si te pillan, estás frito, pero tranquilo: la esencia de "roguelike" tras «We Happy Few» hace que morir y perder todo el avance no sea un drama. En estos momentos, el juego se prepara para salir en el Acceso Anticipado de Steam el 26 de julio, y tiene pinta de que va a merecer muchísimo la pena. No solo es bonito, sino que también es inteligente.



Nuestro personaje principal y su acompañante colaborarán para resolver enigmas con el fin de arrojar luz sobre una dramática historia oculta.





EN CAMPAÑA

SYSTEM SHOCK (REMAKE)



Tras lanzar una remasterización bastante digna, Nightdive Studios lanzó un Kickstarter el pasado mes que ya ha conseguido su objetivo de 900.000 dólares para financiar este remake. Lo mejor de todo, que hay una demo para hacerse a la idea de cómo será. Más información sobre ella, en la columna de la página siguiente.

kickstarter.com/projects/1598858095/system-shock

COLUMNAE: A PAST UNDER CONSTRUCTION



Estamos ante una aventura "point and click" ambientada en un mundo de estética steampunk. La sociedad está dividida por clases y el aire del mundo es irrespirable, por lo que los más ricos viven donde el aire es más limpio. Tendremos que cooperar con nuestros desafortunados compañeros para que la situación cambie.

kck.st/29lLLzF

Mientras esperamos a que pase el verano para que nuestros ordenadores no ardan con los juegos más potentes, hemos echado la vista atrás y recuperado muchos juegos que merece la pena tener en cuenta en estos momentos.

Ya sea porque el E3 2016 los ha dejado a la vista de todos o porque llevan un tiempo necesitando cambios que por fin han llegado, en estas páginas vais a encontrar bastante variedad de ambos extremos. Y sí, también vais a encontrar dos páginas dedicadas sobre todo a «Fallout», pero es que Bethesda sigue manteniendo su juego muy vivo y activo. Es imposible evitar pensar en el yermo cuando por la ventana parece que la guerra termonuclear ha caído sobre nosotros, porque menudo calorazo que hace...

ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LA ZONA MICROMANÍA

38 Panorama Indie
39 Work in progress
40 Sigue jugando
41 Free to Play
42 Coleccionismo

Turtle Rock Studios se ha dado cuenta de que «Evolve» habría funcionado mejor de otra forma y se ha puesto manos a la obra, haciendo el juego gratis e introduciendo un montón de cambios para volverlo a hacer relevante y popular

EVOLVE 2.0

Vuelve a cazar monstruos

Género: FPS **Idioma:** Castellano **Estudio:** Turtle Rock Studios **Disponible:** Steam **Precio:** Gratis **Web:** *www.evolvethegame.com* **INTERÉS:**

Desde su lanzamiento, «Evolve» ha estado rodeado por la polémica que generaron sus caros y constantes DLCs. El juego se hundió por su culpa y porque pretendían cobrar por actualizaciones tras cobrar el juego. Turtle Rock Studios ha visto que se equivocaron y ha rectificado: ahora «Evolve» es un free-to-play que necesita un montón de cambios y de actualizaciones antes de volver a lanzarse como tal. Ojo, que está disponible y ya se puede jugar con rotaciones de héroes y monstruos de forma gatuita, pero tiene un largo camino por delante.

Por lo que hemos probado estos días los cambios se notan: ahora es un juego más directo y agresivo, con cazadores más capaces y monstruos más resistentes y dañinos. Vamos a tener que engancharnos de nuevo.



Muchas de las ideas originales de «Evolve» se han mejorado o cambiado. Ahora, por ejemplo, todos los cazadores tienen una cúpula para atrapar al monstruo.



Las bestias ahora rotan a menos que hayas pagado por ellas. Sin duda, eso es un sistema muy propio de los free-to-play, que puede funcionar muy bien en «Evolve».

DEMOS

SYSTEM SHOCK (REMAKE)



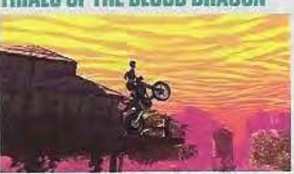
Su Kickstarter ha sido un éxito gracias, en parte, a que hay una demo especial para Steam, de modo que la gente lo pruebe antes de pagar.
store.steampowered.com

BATTLEFIELD 1



La beta de «Battlefield 1» llegará en agosto, casi seguro que tras la Gamescom de Colonia, donde mostrarán algunas novedades.
www.battlefield.com

TRIALS OF THE BLOOD DRAGON



La demo de «Trials of the Blood Dragon» tiene un premio muy especial si la acabas entera: te regalan el DLC. Nadie dijo que fuera fácil.
trialsevolution.com

DIARIO DE DESARROLLO

EVOLVE 2.0



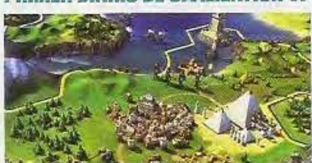
A riesgo de sonar repetitivos con «Evolve», os instamos a echar un ojo cómo están documentando en su canal de YouTube los cambios del juego.
youtube.com/user/EvolveGame

NO MAN'S SKY - EXPLORE



Hello Games ha subido un nuevo vídeo sobre «No Man's Sky» que busca introducirnos en su universo algo más, ahora que el lanzamiento está cerca.
youtu.be/7AVmI73va4g

PRIMER DIARIO DE CIVILIZATION VI



«Civilization VI» ha incluido bastantes novedades que merecen ser explicadas con calma y con vídeos. Echad un ojo al primer diario de desarrollo:
youtu.be/8GXFpBa9kD8

LAWBREAKERS



Los desarrolladores de «Lawbreakers» están filtrando los comentarios de los usuarios para ver qué pueden meter o cambiar en su MOBA/FPS.
youtu.be/q8Msk72CNcA

Bethesda ha cumplido con lo que prometió para «Fallout 4»: un mod cada mes desde abril, y así está siendo. Aunque el de este mes de julio no es el mejor de todos, su propuesta es tan divertida que puede dar juego a muchas mentes retorcidas...

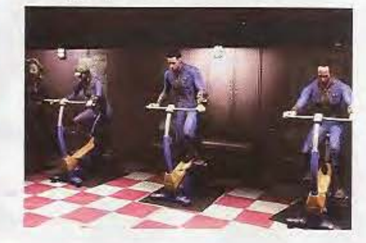
FALLOUT 4 VAULT-TEC'S WORKSHOP

Sé el dictador de tu propio refugio

Género: RPG **Idioma:** Castellano **Estudio:** Bethesda **Lanzamiento:** Ya disponible **Precio:** 4,99 € **Web:** *fallout.com* **INTERÉS:**

No es un DLC a la altura de «Far Harbor», que incluía toda una nueva zona, pero «Vault-Tec's Workshop» permite que te montes un refugio, que lo decores y llenes de gente como a ti te apetezca y, lo más importante, que ejerzas como dictador dentro de él. Será posible incluso hacer experimentos muy poco éticos con las personas a cargo, así que piénsate muy bien si te merece la pena o no hacerte con él. Es el penúltimo DLC del juego, pues tras «Nuka Cola World», no habrá más por parte de Bethesda.







La decoración del refugio es cosa tuya. Eso sí, hay algunas cosas que no podrás hacer, pues para eso está el "Fallout" que tienes a tu derecha...

XCOM 2 – SHEN'S LAST GIFT

La mejor estrategia

Género: Estrategia **Idioma:** Castellano **Estudio/Cía.:** Firaxis/2K **Lanzamiento:** Ya disponible **Precio:** 9,99 € **Web:** *xcom.com/es/*
INTERÉS:

Este tercer DLC de XCOM 2 te permite investigar una instalación ADVENT, las Torres Perdidas, donde la jefa de ingeniería Lily Shen se sumará a tu pelotón para buscar un proyecto científico de su difunto padre. Incluye una nueva clase de soldado bastante bestia y unas cuantas misiones muy intensitas.



COD: BLACK OPS III DESCENT

El penúltimo DLC

Género: Acción **Idioma:** Castellano **Estudio/Compañía:** Treyarch/Activision **Lanzamiento:** Ya disponible **Precio:** 14,95 € **Web:** *www.callofduty.com/es*
INTERÉS:

El nuevo DLC de «Black Ops III» llegará a principios de agosto a PC y apunta a ser una auténtica locura en el modo zombie, donde podremos luchar contra robots gigantes así como contra dragones. Su multijugador recibe también cuatro mapas nuevos, nuevas armas y algunas skins y colores, también.



MODS

SKYRIM STAN BUSH COMBAT REPLACER



No siempre hace falta tomarse en serio los mods: a veces un chiste puede dar para mucho, y este es el caso: un mod que cambia la música de los combates por canciones ochenteras.
www.nexusmods.com/skyrim/

WITCHER III HAZTE BIG BOSS



Geralt de Rivia es un tipo duro, pero hay otros más duros, como Big Boss. ¿Y si se pudiera mezclar a ambos? Con tres mods, es posible cambiar a Geralt cara, pelo y armadura y jugar como Big Boss.
nexusmods.com/witcher3/mods/1766

GTA V GTA 5 REDUX



«GTA V» se ve de miedo en PC, pero siempre se podría ver mejor. Y eso es lo que hace «GTA 5 Redux», un mod que se lanza en agosto y que lo convierte en una maravilla fotorrealista.
gta5redux.com

FALLOUT 4 BETTER BEDS



Hemos hablado de toda clase de mods de «Fallout 4», así que esta vez nos centramos en detalles bobos, como las camas. Es posible tener camas con sábanas graciosas con un solo mod.
www.nexusmods.com/fallout4/

Y seguimos hablando de «Fallout 4» y de sus refugios, esta vez a través de «Fallout Shelter», que ha dado el salto de dispositivos móviles a ordenadores para intentar dominar todos los mercados posibles, aunque ya ha cosechado mucho éxito

FALLOUT SHELTER

Otra forma de dominar un refugio

Género: Simulación de vida **Idioma:** Español **Estudio / Compañía:** Bethesda **Lanzamiento:** Ya disponible **Web:** *falloutshelter.com* **INTERÉS:**

Todo el mundo se ha instalado y probado «Fallout Shelter» en teléfono o tablet. Y, para qué negarlo, aunque nosotros juguemos más en ordenador, era un juego muy divertido. El problema es el mismo de siempre: la batería y el calor del teléfono, que no son nada agradables para jugar. Por eso, que se lance en PC nos parece algo fabuloso

¿Bethesda Launcher?

«Fallout Shelter» ya está disponible, pero no os asustéis si no lo veis en Steam. Bethesda ha tomado la mala decisión de crear su propio lanzador de juegos, y con casi total seguridad va a hacerse un EA y dejará Steam como plataforma de publicación de sus títulos. De momento, el único exclusivo es «Fallout Shelter», si bien para usar mods en «Fallout 4» de manera oficial también hay que pasar por este aro.

Pero hablemos de «Fallout Shelter». Tras varias actualizaciones, te permite hacer de todo en tu refugio, desde mandar exporadores a perder la vida en el yermo a hacer experimentos poco éticos con energía y con habitantes. El control es igual de ágil que con los dedos, así que perder horas y horas con él resultará fácil. Y sí, puedes jugarlo en ventana, por si en tu trabajo el jefe mira por encima de tu hombro...



El diseño de personajes está basado en el del Vault Boy.



Puede pasar de todo dentro de un refugio; ¡ten cuidado!

MUNDOS RENOVADOS

THE ELDER SCROLLS ONLINE GOLD EDITION



Si estabas esperando para dar el salto a «The Elder Scrolls Online», este es el momento. La versión Gold incluye todo el contenido lanzado para el juego y algunos extras interesantes para que inicar la partida sea más rápido y no te sientas en desventaja con otros jugadores. Bethesda sigue apostando por él, así que no tirarás el dinero.

www.elderscrollsonline.com/

OUT OF REACH



«Out of Reach» es un interesante MMO que sigue ahora mismo en Acceso Anticipado y que celebra su primer año de existencia con una gran actualización de contenido. Quizá no tenga los mejores gráficos, pero si te gustan juegos como «Rust», te gustará. Y no es nada caro para lo que ofrece.

store.steampowered.com/app/327090

ACTUALIZADOS

«DARK SOULS 3» "NERFEA" UNA DE SUS MEJORES ESPADAS



«Dark Souls 3» sigue mejorando y ahora ha recibido un parche que equilibra de nuevo sus armas, mejorando muchas de ellas, pero a costa de la Espada de la Oscuridad, una favorita de la comunidad.

darksouls3.com

LLEGA «THE DIVISION» 1.3



Massive ya ha lanzado el parche 1.3 del que se esperaban notables mejoras en distintas áreas del juego, incluyendo cambios en la Dark Zone, en el uso de ciertas armas y en cómo se obtenían objetos especiales.

tomclancy-thedivision.ubi.com/game/es-es/home/

COMPETITIVO DE «OVERWATCH» IMPIDE REPETIR PERSONAJE



Se acabó el repetir personajes, que para algo hay mucha variedad de ellos y es más divertido jugar de formas diferentes, nos guste o no. El competitivo de «Overwatch» va a ser terreno de nuevas estrategias, sí o sí.

playoverwatch.com

«RAINBOW 6 SIEGE» CASTIGARÁ MÁS AUN A LOS TRAMPOSOS



Quienes maten a sus compañeros van a tener que vérselas con baneos de horas o días, según lo pesados que sean infringiendo las normas. Ubisoft no se anda con tonterías y cada vez es más severa con este asunto.

rainbow6.ubi.com

Si quieres hacerte con la edición coleccionista de «No Man's Sky», vas a tener que rezar a los dioses de su infinito universo, porque es una edición limitadísima que tan solo se venderá desde una tienda extranjera. ¿Buscabas un reto?

DE COMPRAS



CHAQUETA DEPORTIVA DE «MIRROR'S EDGE»

Si conoces a una fan de «Mirror's Edge», no hay mejor regalo que esta chaqueta deportiva inspirada en el juego y en su protagonista. Eso sí, no es barata, ya que vale 89 euros

www.musterbrand.com

FIGURA POP DE REAPER EN «OVERWATCH»

Reaper es uno de los personajes favoritos de «Overwatch», y aunque hay figuras Pop de otros tantos, nosotros nos decantamos por esta porque nos hace gracia esa cara de calavera gigante a la vez que mona. Cuesta tan solo 12,95.

game.es

LLAVERO «STREET FIGHTER»

Los clásicos nunca mueren, y aunque el logo de «Street Fighter» cambie, el original sigue ahí. Puedes hacerte con este llavero por tan solo 6,95, y si prefieres los logos más modernos, tranquilo, que también hay uno de «Street Fighter V».. Los puedes encontrar en:

game.es

MONOPOLY DE «FALLOUT 4»

¿Cuánto has jugado a «Fallout 4» desde su lanzamiento? Seguro que casi te da vergüenza admitir lo mucho que lo has jugado. Por suerte para ti, puedes seguir haciéndolo, esta vez con amigos, gracias al Monopoly. Resérvalo por 34,95€

game.es

NO MAN'S SKY EXPLORER'S EDITION

Tan solo 10.000 unidades

Disponible: *store.iam8bit.com* **Precio:** 119,99 € **Web:** *no-mans-sky.com* **INTERÉS:**

Hay ediciones de coleccionista que cuesta comprar, pero con «No Man's Sky» el problema no es saber encontrarla, sino que se lanza a través de Internet y en exclusiva en PC.

Solo para PC

Esto es así porque Hello Games se ha puesto de acuerdo con una web especializada, *iam8bit.com,* en pedidos muy exclusivos y han editado una versión impresionante del juego, con una nave espacial que acompaña a una versión digital. Solo hay 10.000 unidades, pero todavía podéis reservar una si queréis: cuesta 150 dólares, y eso sin contar los gastos de envío. La nave viene en una caja inmensa con motivos del juego, por lo que si no quieres ni abrirla, también se lucirá bastante en la estantería. Queda muy poco para su lanzamiento, piénsatelo bien.





PARA TU COLECCIÓN

ROCKET LEAGUE COLLECTOR'S EDITION



No os entusiasméis mucho pensando en la edición coleccionista de «Rocket League», que no trae un coche teledirigido ni nada por el estilo. Se ha llamado así porque es la versión física que se publicadel juego y porque trae unas cuantas bonificaciones dentro del juego. Si eres de los que disfrutan coleccionando cajas para poner en la estantería, que sepas que tan solo cuesta 24,95€. También está disponible para consolas.

bit.ly/2a13IVJ

LECTURAS

PORTAL O LA CIENCIA DEL VIDEOJUEGO

Si eres fan de «Portal», no puedes perderte este libro escrito por Eva Cid, una reputada crítica de videojuegos y una especialista en feminismo. Su visión del videojuego de Valve parte de cuestiones de género pero también se adentra en el complejo simbolismo y en cómo el juego nos engaña para creer ciertas cuestiones. Y por supuesto, es un repaso magnífico a todos sus puzles y lo bien ordenados y presentados que están. 24,00€.

heroesdepapel.es



BAD LanD GAMES

GINGER: BEYOND THE CRYSTAL

Si eres fan de las plataformas y los juegos clásicos, Drakhar está preparando, especialmente para ti, un juego sensacional.

■ **Género:** Plataformas ■ **Estudio:** Drakhar Studio ■ **Compañía:** Badland Games ■ **Lanzamiento:** Octubre 2016
■ **Precio:** 19,99 € ■ **Idioma:** Español ■ **Web:** *badlandindie.com/ginger-beyond-the-crystal-es* **INTERÉS:**

El mundo de Ginger ha sufrido un terrible cataclismo. Sus ciudades han sido devastadas y sus habitantes se han perdido por 3 enormes mundos. Tendrás que encontrarlos, repoblar las ciudades de los 15 niveles que descubrirás en el juego y, además, hacerlo siguiendo tu propio instinto y el camino que elijas. Pero es fácil, sólo has de desbloquear las habilidades necesarias para abrirte paso, resolver puzles, hablar con personajes, conseguir recursos, derrotar a los malos y triunfar. Bueno, a lo mejor no es tan fácil...

Homenaje a los clásicos

«Ginger» combina plataformas, aventura y acción con toques de rol y simulación, homenajeando a clásicos como «Donkey Kong Country» y otros, en un juego lleno de vida, color y diversión.



UN MUNDO AL QUE VOLVER



Una de las características más sorprendentes de un juego como «Ginger: Beyond the Crystal» es su nivel de rejugabilidad, pues Drakhar Studio ha diseñado una acción en la que podemos avanzar por distintos caminos y usando diferentes habilidades y herramientas. Como en muchos clásicos de las plataformas, el protagonista no tendrá de inicio todas sus habilidades desbloqueadas, lo que nos obligará a usar todo nuestro ingenio para poder avanzar en la aventura, hasta completar sus 15 niveles.







AL HABLA CON DRAKHAR STUDIO

MM: «Ginger» tiene influencias de grandes clásicos de las plataformas. ¿Por qué apostasteis por este estilo?
DS: Siempre hemos sido muy plataformeros, así que nos hacía mucha ilusión hacer un homenaje a los grandes. Tanto es así que hemos añadido un modo de dificultad "Old School" para que los no tan niños puedan encontrar un reto en los niveles de historia de «Ginger»

MM: La combinación de puzles y plataformas se une a un cierto estilo sandbox. ¿Hasta qué punto el jugador tiene libertad para avanzar?
DS: La historia se desarrolla a través de 15 niveles, pero para irlos desbloqueando tienes que ir recuperando la energía de cada uno de los cristales centrales de cada pueblo, y aquí es donde cada jugador podrá centrarse en el tipo de juego que quiera. Para recuperar esa energía tendrás a tu disposición niveles bonus de habilidad, quests que ofrecerán los aldeanos y materiales perdidos por el pueblo con los que se podrán reconstruir casas que se destruyeron en el cataclismo, rescatar a los aldeanos que se perdieron entre mundos o recuperar accesorios para los aldeanos y aumentar su felicidad. Por cualquiera de esos caminos puedes avanzar.

MM: Desbloquear nuevos niveles exige adquirir nuevas habilidades, pero también el uso de objetos especiales, como disfraces. ¿Fue la originalidad un objetivo prioritario?
DS: La verdad, más que un objetivo fue un efecto colateral. Cuando nos empezamos a reunir para lanzar ideas empezaron a surgir muchas mecánicas que queríamos incorporar de nuestros géneros favoritos (plataformas, RPG y simulación) y que pudiera funcionar con una estética luminosa y colorida.

Nos dio muchos quebraderos de cabeza conseguir un modelo coherente que incorporara un poco de todos y realmente hemos quedado muy satisfechos con el resultado

MM: ¿Tener a Badland Games como impulsor del proyecto ha ayudado a cumplir los objetivos que teníais?
DS: Estamos muy contentos con todo el apoyo de Badland. No solo se han involucrado en la parte de marketing y publishing, sino que nos ayudaron mucho con su experiencia a centrar el proyecto en momentos críticos.

MM: ¿Es la rejugabilidad otro de los grandes pilares del diseño del juego?
DS: Sí, o así lo hemos intentado. Muchos niveles tienen zonas secretas que necesitan de habilidades que se consiguen en zonas más avanzadas, para esos amantes de conseguir todos los secretos. Al acabar el juego te dan la última habilidad (el traje de druida) que permite rejugar todos los niveles y conseguir todos los secretos que hayas dejado atrás y así completarlo al 100%.



El equipo de Drakhar al completo. Están ya en la fase final del desarrollo de «Ginger: Beyond the Crystal».

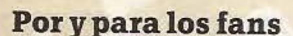
■ **Evento:** Gamergy 2016 ■ **Competiciones:** League of Legends, Call of Duty, Counter Strike ■ **Fecha:** 23, 24 y 25 de junio ■ **Más detalles:** *www.gamergy.es*

LA DÉCIMA EDICIÓN DE LA FINAL CUP ROMPE RÉCORDS

La Gamergy ha sido un éxito un año más, reuniendo a más de 30.000 asistentes y celebrando tres finales y otros torneos de eSports para profesionales y fans.



Con cada nueva edición de Gamergy, el IFEMA de Madrid vibra con una fuerza inusitada. Ya no es una cuestión de que se reunieran cerca de 30.000 personas durante el fin de semana del evento, de los cuales 2.000 eran jugadores profesionales. La intensidad de los campeonatos y de las finales fueron la guinda de un evento que cada día tiene más sentido tanto entre profesionales de los eSports como entre los aficionados. Las finales de la División de Honor de la LVP fueron la principal atracción una vez más. G2 Vodafone venció a Giants en la competición de «League of Legends»; gBots se alzó con la victoria en «Counter-Strike» frente a New Skill Infinity; y en «Call of Duty», Giants se hizo con la victoria. Entre estos juegos y otros más, se repartieron unos 36.000€ en premios.



Por y para los fans

La audiencia del evento ha aumentado tanto entre la audiencia presente como en la online, que pudieron seguir por distintos servicios de streaming todo el evento. En total, unas 320.000 personas acudieron a través de Internet. Los que fueran presencialmente pudieron disfrutar de nuevas actividades, como los "speedrun" en directo o las clases magistrales de expertos de «League of Legends», entre otros.

La siguiente edición tendrá lugar a finales de año, entre los días 16 al 18 de diciembre.

gamergy.es



SALÓN DE LA FAMA

LUCAS ROJO: ENTRENADOR DE G2 VODAFONE



El equipo G2 Vodafone se coronó con la copa de la División de Honor de «League of Legends» durante la pasada Gamergy 5. 22.000 almas vieron cómo vencían a Giants Only The Brave, los anteriores campeones. Y todo el mundo coincide en lo mismo: las rotaciones llevadas a cabo por Lucas Rojo, el entrenador del equipo, fueron la clave de que se impusieran finalmente tras pasar un mal rato en las semifinales. Su trayectoria casi arrancó por casualidad, cuando le pidieron ayuda con un equipo. Hasta entonces, solo había sido analista de Giants y Dignitas, pero ya véis que el cambio de dirección le ha sentado francamente bien y le ha llevado a conseguir buenas victorias. *https://twitter.com/lrojo_*



Lucas Rojo considera que todo el mérito es del equipo y su doctrina, que él es solo uno más.

■ Liga: Por determinar ■ Juegos: Por determinar
■ Más detalles: www.ucam.edu/news/ucam-training-gamers-primera-catedra-universitaria-esports

LA PRIMERA CÁTEDRA DEL MUNDO SOBRE ESPORTS ESTÁ EN MURCIA

La primera cátedra del mundo centrada exclusivamente en eSports nace de un acuerdo entre la Universidad Católica de Murcia y Training Gamers.





La Universidad Católica de Murcia ha cerrado un acuerdo de colaboración con Training Gamers Deportes Electrónicos para crear la Cátedra Universitaria de eSports. El director de la cátedra, Sergi Mesoreno, es el director de estrategia de la Liga de Videojuegos Profesional.

Esta cátedra es una parte del proyecto de la UCAM y Training Gamers Deportes Electrónicos, que abarca formación e investigación en torno a los eSports. Desde la cátedra se pondrán en marcha distintos proyectos de investigación multidisciplinar, así como talleres y cursos para dar formación de eSports, desde iniciados hasta profesionales del sector. "Es un primer paso que se da en el ámbito de los deportes electrónicos. Actualmente se está intentando profesionalizar los eSports en muchos países, incluido España y por eso queremos ofrecer acción y recursos para ello desde la Universidad", ha explicado Tao Martínez.

Por su parte, Sergi Mesoreno ha comentado que "es un momento histórico a nivel del deporte español, porque el de los eSports es un ámbito que está creciendo de manera explosiva en los últimos años". Pronto sabremos más sobre esta cátedra.
ucam.edu/news

LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS



LVP

Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios.
Web: *www.lvp.es*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/lvpes*



ESL - SPAIN

La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios.
Web: *play.eslgaming.com/spain*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/esl_spain*



SOCIALNAT

El crecimiento de la liga española de eSports SocialNAT es meteórico. La liga ha sido recientemente adquirida por la cadena GAME.
Web: *www.socialnat.com*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/socialnat*

UNIVERSITY

OGSERIES UNIVERSITY

La liga universitaria de eSports regresa en una nueva temporada con torneos para «League of Legends» y «HearthStone» entre otros títulos, enfrentando a 16 equipos.
Web: *www.ogseriesuniversity.com*

ÚLTIMA HORA



EL MODO COMPETITIVO DE «OVERWATCH» MEJORARÁ

Blizzard lanzó este mes el competitivo de «Overwatch», pero las cosas no funcionan como les gustaría, así que seguirán parcheándolo hasta que esté perfecto.
blizzard.gamepress.com

ONLINECHAMPION LLEGA A ESPAÑA

Onlinechampion es un servicio de suscripción (5€ al mes) que permite crear ligas y organizar torneos privados con amigos o en pequeñas comunidades de eSports. Y con cualquier juego.
onlinechampion.com



SCHALKE APUESTA MÁS FUERTE POR LOS ESPORTS

El equipo de fútbol refuerza su apuesta por los eSports con un nuevo equipo de FIFA liderado por Krone, excampeón del mundo de «FIFA» y exmiembro de SK Gaming.
twitter.com/s04esports



POLÉMICA CON LAS APUESTAS DE CS GO

La web CS:GO Lotto está siendo el objetivo de varias polémicas por promociones algo turbias en Youtube y por alojar un mercado de dudosa legalidad donde hasta menores pueden apostar.
csgolotto.com

LA GUÍA LEGAL DE LOS ESPORTS

Durante la Gamergy, se presentó una guía para que aquellos que estén empezando en el mundo profesional de los eSports sepan sus derechos legales
es.ontier.net/publicaciones



BASES DE LA DIRECCIÓN ARTÍSTICA ACTUAL

El diseño del arte de un videojuego es el proceso de creación del apartado artístico del mismo.

Este proceso comienza en preproducción y a menudo incluye miembros del equipo de diseño, dado que hay factores no visuales que tienen un gran peso en la dirección artística.

Cuando un videojuego se encuentra en su fase de preproducción, hay tres variables que tienen un tremendo peso en su dirección artística:

1. **Plataforma**
2. **Usuario**
3. **Tipo de Experiencia**

Desde hace ya bastantes años, el mundo del videojuego ha ampliado de manera notable el número de plataformas en las que podemos disfrutar de las experiencias que los desarrolladores de juegos crean. Inevitablemente, cada plataforma conlleva una serie de parámetros asociados que alteran la manera en la que el desarrollador enfoca la producción.

Estas plataformas no solo implican un hardware específico; la mayoría de veces hablamos también de un tipo de jugador asociado. Si, por ejemplo, hablamos de consolas de sobremesa, diremos que el tipo de jugador arquetípico es el conocido "hardcore gamer" mientras que si usamos como ejemplo los smartphones hablaremos de "casual gamer".

Estos tipos de jugador al que el desarrollador se enfrenta afectan en mayor medida y en la mayoría de los casos la dirección artística del producto. Si el público objetivo del producto es el jugador arquetípico, y no un nicho dentro del mercado de la plataforma.

Cuando definimos la dirección artística de un videojuego, además de estos factores, no hay que



El avance de la tecnología influye claramente en el diseño artístico. No hace tantos años, un juego como «No Man's Sky» habría sido algo imposible.

olvidar el famoso "a qué se juega". La mecánica principal del juego puede y suele condicionar el apartado artístico en función de lo que este sistema necesite para ser ejecutado; por ejemplo, si la mecánica principal es el "shooting", tendremos que asegurarnos de que los personajes enemigos son claramente distinguibles en milésimas de segundo, lo que nos obligara a establecer normas visuales en torno a la silueta y color para conseguir el resultado deseado.

Cuando el director de arte trabaja en el apartado visual se apoya mucho en otra figura del departamento que habitualmente se denomina "Lead Artist". Ambos son los responsables de que la visión del juego se establezca y se pueda llevar a cabo, dicho de otro modo, el director de arte define el QUÉ y el "lead artist" el CÓMO.

La naturaleza en tiempo real del videojuego obliga a un compromiso entre arte y tecnología que permita conseguir los resultados visuales deseados, con un rendimiento y respuesta acordes a la experiencia diseñada.

Plataforma

En la dirección artística, la plataforma restringe o delimita las capacidades técnicas de los desarrolladores. Condicionando o menguando la cantidad de opciones disponibles en función de la capacidad grafica del dispositivo.

La definición de la plataforma no suele ser decisión del departamento artístico, con lo que en la mayoría de los casos será una imposición de otros miembros o departamentos. Puede darse el caso de que, excepcionalmente y como requisito para instaurar una "Propiedad Intelectual", sea el apartado gráfico el que define que plataformas tienen capacidad técnica o no para conseguir el aspecto final deseado.

A lo largo de los últimos años hemos visto cómo cada vez ha sido posible representar más estilos gráficos gracias a los avances técnicos. Hace tan solo unos años títulos como «Guilty Gears: XRD» o «No Man's Sky» eran imposibles por limitaciones técnicas.

Actualmente, nos encontramos frente a un nuevo medio que está dando mucho que hablar, la Realidad Virtual. Gracias a estos dispositivos y a las capacidades que ofrecen estoy seguro de que veremos estilos gráficos todavía más sorprendentes gracias a la naturaleza onírica o vivencial de la propia plataforma.

Usuario

Cuando un estudio de desarrollo plantea un producto, el criterio del usuario objetivo tiene mucho impacto en el arte del mismo.

Si comparamos los estilos gráficos de los juegos en función de su público objetivo podemos observar ciertas tendencias, según el jugador sea hardcore o casual.

Esto se debe a que los usuarios arquetípicos tienen asociados unos gustos o conceptos que los desarrolladores tienen en cuenta al definir gráficamente sus juegos.

Actualmente existe varias convenciones sobre los tipos de jugadores existentes:

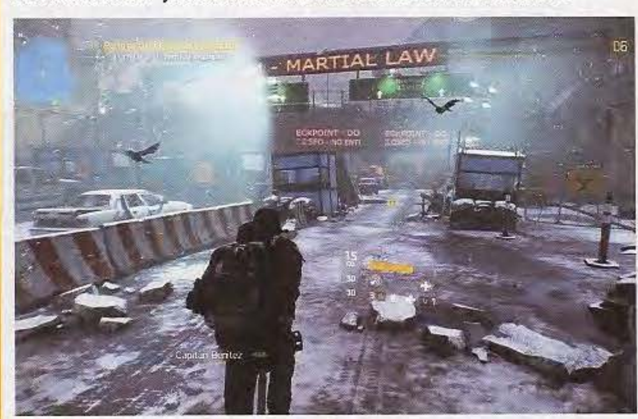
Socialisers: Interactuan con otros y crean conexiones sociales.
Free Spirits: Quieren crear y explorar.
Archievers: Buscan aprender nuevas cosas y mejorar ellos mismos. Les gustan los retos.

CASUAL VS HARDCORE

Saber a qué tipo de usuario va dirigido el producto que se esté diseñando es una de las claves a tener en cuenta a la hora de escoger el camino que seguirá la dirección artística y sus prioridades. No tienen nada que ver los diseños, estética y desarrollo de interfaces para los juegos más másivos -por ejemplo, los de tipo puzle dedicados a plataformas portátiles, como un smartphone- con aquellos que hacen del hardware más potente su base -PC, consolas de sobremesa- y se dirigen a los jugadores hardcore que, más allá de las modas, exigen cada vez más un realismo visual y un detalle que responda a las capacidades de sus máquinas.



Un juego típicamente "casual", como «Bubble Witch Saga 2», hace de su estética "cartoon" y su accesibilidad una de sus señas de identidad.



El jugador más "hardcore" demanda un estilo en el que el realismo visual extremo, como en «The Division», marca la propia esencia del juego.



Nuevas plataformas, nuevos estilos. La irrupción de la RV permite apostar por una dirección de arte poco convencional en muchos proyectos.

ESTILOS ÚNICOS Y ARRIESGADOS

La evolución del hardware y la madurez del jugador, con el paso del tiempo, permiten apuestas cada vez más arriesgadas en ciertos juegos, cuya dirección artística también lo es.

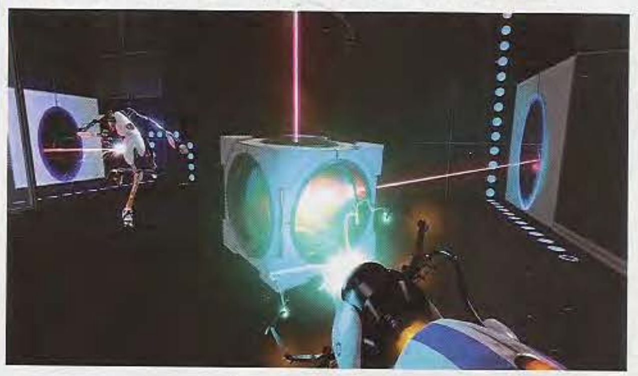




MIRROR'S EDGE CATALYST
DICE ha conseguido con «Catalyst» superar la revolucionaria dirección artística del juego original. La apuesta por un aparente minimalismo estético -pero plagado de detalles visuales- y una paleta de colores primarios definida y clara, en la que colores como rojo, blanco o azul mandan, se usa, paradójicamente, en la construcción de niveles y estructuras muy complejos en un enorme mundo abierto que hacen del juego un producto arriesgado y rompedor.



PORTAL 2
Aunque el «Portal» original asentó un concepto rompedor hace ya casi diez años -el tiempo vuela-, fue su segunda entrega la que se convirtió, gracias también a la evolución de ese concepto, diseños y dirección artística, en un juego atrevido y único. La inclusión de dos protagonistas que pueden cooperar para resolver los geniales puzles, potencia la dirección artística y viceversa. Es una sinergia perfecta de elementos en los que diseño de niveles, arte y acción ofrecen un resultado único.





Dentro de un mismo juego puede haber muchas ambientaciones y escenarios diversos, pero todos se ajustan a una dirección artística global única.

Philantropists: Altruistas, buscan ayudar a los demás sin una recompensa directa.
Players: Motivados por la recompensa. Harán lo que sea para obtener la recompensa de un sistema.
Disruptors: Motivados por el cambio. Intentan forzar el sistema, para bien o para mal.

Para cada uno de estos jugadores, y en armonía con la plataforma y la experiencia, la dirección artística tiene una prioridad y un sentido diferente con lo que debe ser tratada en consecuencia.

Además de los factores derivados del tipo de jugador, hay que tener en cuenta que existen tendencias o modas que alteran también el apartado gráfico y que también es parte del criterio del usuario. Últimamente hemos visto como han salido al mercado muchos títulos con una estética "pixel art"; esto es mayormente producto de una tendencia general del momento y que ha tenido su pico de intensidad no hace mucho.

«Disney Infinity» es un claro ejemplo de cómo crear un estilo grafico nuevo y reconocible basándose en las tendencias visuales del momento, con un éxito sin precedentes entre su público.

Un mismo estudio de desarrollo puede implementar distintos estilos gráficos en función del público al que va dirigido el producto, como es el caso de Blizzard Entertainment. Juegos como «World of Warcraft» y «Diablo III» tienen claramente estilos gráficos distintos debido a la distinta naturaleza de sus usuarios.

Tipo de experiencia

El tipo de experiencia en un videojuego lleva implícito un tipo de jugador, y éste a su vez un tipo de dispositivo. Por lo tanto, suele ser una de las primeras variables de un desarrollo en ser despejada. En los estudios de desarrollo suele ser el Director Creativo el que define el tipo de experiencia que se va a desarrollar, así pues, será un miembro del equipo fundamental en las primeras fases del desarrollo, ya que de estas decisiones depende el resto de la producción.

Es muy distinto intentar que el jugador viva una experiencia realista como en «Call of Duty» a que el jugador se sienta oprimido y asustado como en «Outlast», por eso, en función de la experiencia que el desarrollador quiere reproducir en el usuario final, condiciona su apartado artístico en una dirección u en otra.

El tipo de experiencia tiene un impacto severo en determinadas



¿Para qué plataformas vas a diseñar tus juegos? Es uno de los primeros condicionantes a tener en cuenta a la hora de adoptar una dirección artística.

UN MISMO ESTUDIO, DISTINTOS ESTILOS

Si hay un estudio que lleva a gala haber sido capaz de crear mundos tan únicos como reconocibles es Blizzard. Durante los últimos 20 años sus tres universos de juego principales -«Diablo», «Warcraft» y «StarCraft»- han evolucionado estética, artística y técnicamente, pero manteniendo su personalidad.

DIABLO III

Un universo plagado de maldad, monstruos, espectros, magia y con dos claros bandos enfrentados -luz y oscuridad- puede ser una base para muchos tipos de juegos, pero en la saga «Diablo», la oscuridad va más allá de la metáfora y adopta, en gran parte de los niveles de la última entrega de la saga, un papel protagonista en el estilo visual y la dirección artística. Este estilo gráfico y visual apoya, a su vez, el concepto del juego y la propia jugabilidad, en escenarios de enorme detalle en los que la exploración es vital.





WORLD OF WARCRAFT

Aunque «WoW» es una evolución del universo del «Warcraft» estratégico, la identidad visual y artística del mismo se ha mantenido en su mundo online durante más de 10 años, cambiando, eso sí, la perspectiva visual adoptada, además de la jugabilidad. El estilo gráfico de «WoW» es muy diferente al de «Diablo» porque también sus usuarios exigen distintos estilo de juego y acción. Pese a sus excepcionales diseños, en «WoW» el detalle gráfico no es tan extremo porque, sencillamente, no es tan necesario para la acción.

EL EXPERTO





FRANCISCO JAVIER SOLER FAS

- **Director de Arte en Pyro Studios.**
- Con **más de 14 años de experiencia**, Francisco Javier ha trabajado en el lanzamiento de **múltiples titulos AAA** para distintas plataformas como consola o PC.
- Algunos proyectos en los que ha participado son: **Adventure Park, Pirates of the seven seas, Sports City, Gifted, In-Zero, COPS, Pyro Studios Technology Team, Commandos Strike Force, Commandos 3: Destination Berlin, Commandos 2: Men of courage, Commandos: beyond the Call of Duty**.
- A su vez es **Profesor Asociado de U-tad.**

> "En los próximos años es posible que se viva una época dorada en la dirección de arte"

partes del apartado gráfico, como el HUD, o GUI; en función de qué y cuánta información necesite el jugador, el director de arte y su equipo deberán presentar una configuración que sin (por lo general) ser intrusiva, aporte al jugador todos los datos que necesita de una manera eficiente.

Hoy en día existen multitud de experiencias distintas disponibles para el usuario, gracias a las ya nombradas nuevas plataformas y a una evolución constante del sector. Además, la educación del usuario y la madurez de la industria permiten cada vez más al desarrollador arriesgar más en sus propuestas y crear mundos y personajes nunca antes vistos.

Últimamente hemos sido testigos de nuevas propuestas, como el aclamado «Firewatch», una apuesta innovadora con un apartado grafico más que peculiar. Títulos como éste demuestran, una vez más, que en el videojuego todavía queda mucho por ver.

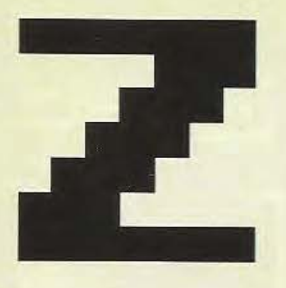
Con la llegada de la Realidad Virtual se amplia más el espectro e introducimos el concepto de "Virtual Experience", que se aleja de la idea de juego tradicional y apuesta por una ejecución más vivencial y menos competitiva. Como el usuario de VR tiene más interés en vivir una experiencia que en jugar una mecánica, los desarrolladores pueden apostar por una dirección de arte menos convencional.

Conclusión

En un videojuego la dirección artística no se establece en base a un único criterio, sino que es el convenio entre distintos ámbitos y propiedades del producto que deben ser justamente atendidos y configurados para conseguir el mejor resultado. Cada estudio de desarrollo o director de arte tiene una forma personal de resolver el apartado grafico de un producto, pero dado el posible impacto positivo que ofrecen estas bases, se suelen tener en cuenta en mayor o menor medida durante la definición gráfica de un videojuego.

A medida que el hardware avanza, el usuario crece con él y obtiene más criterio, con lo que el tipo de producto que exige es mucho más concreto en función del tipo de experiencia que quiere obtener, lo que incluye el apartado gráfico. Esto hace que se genere un proceso iterativo que fomenta titulos cada vez más atrevidos y que resuelven problemas que no tenían solución hasta la fecha como en «Portal» o «Mirror's Edge». En los próximos años es posible que vivamos una época dorada de la dirección de arte y tengamos un vasto abanico de posibilidades a nuestra disposición que nos permitirán vivir experiencias que hasta hoy no eran posibles. **F.J.S.**





EN PORTADA

El soldado perfecto no es humano

Este número abría sus páginas con un largo avance de «Z», un extraño juego con un nombre todavía más extraño, desarrollado por The Bitmap Bros. Uno de sus fundadores, Eric Matthews, vino a nuestras oficinas a mostrarnos la alpha del juego personalmente. Cosas que se hacían hace 20 años y que ahora parecen impensables, porque mandar un código para bajarla de Internet es mucho más cómodo. En 1996 esto no era así, del mismo modo que los juegos de estrategia aún estaban en la cresta de la ola y no paraban de ganar popularidad ni de darle la vuelta a sus conceptos jugables. «Z» tenía esto último como objetivo.

Estrategia y algo más

Este juego parecía muy sencillo, pero escondía muchas cosas bajo sus píxeles y sus estructuras futuristas. Como podéis ver por la portada, los robots eran los grandes protagonistas de este juego bélico, pero no penséis que el tono es serio y postapocalíptico, pues «Z» se tomaba a sí mismo bastante en broma. Sus cinemáticas ya denotaban un humor muy sui generis, pero a medida que jugabas y veías cómo interactuaban entre sí tus robots, el cachondeo iba *in crescendo*. Pero el juego tenía mucho más atractivos que éste. Sus escenarios eran ricos y llenos de detalles, además de variados y difíciles de superar, pues había muchas aproximaciones a cada reto y muchas podían darte la victoria. Esto se debía en parte a su IA, pues «Z» era uno de los primeros ejemplos de enemigos que realmente imitaban el comportamiento de un jugador humano en campaña. A esto hay que sumar las más de 2.000 animaciones de las unidades, que se pudiera jugar en red para luchar entre cuatro y que funcionaba bien en equipos modestos. ¡Nos flipó este juego!



Tomar las fábricas de robots era un paso fundamental para mermar la capacidad de producción del enemigo.





En su día, esto eran graficazos y a nosotros su interfaz nos pareció lo más. ¡Cómo ha cambiado el género!



MICROMANÍA 14, TERCERA ÉPOCA

Que juegos como «Time Commando» o «Duke Nukem 3D» aparezcan en la portada de una revista hacen que te sientas viejo inmediatamente. Si añadimos que hay una preview de «WarCraft II» entre las páginas de este número, pues apaga y vámonos...



Si hay robots, hay explosiones inmensas, porque no tienen cuerpos tan frágiles como los nuestros. Como dijo un sabio robot, somos "cachos de carne".

EL PERSONAJE
DUKE NUKEM

Puede que «Doom» y «Quake» hayan pasado a la historia como los FPS noventeros más importantes, pero «Duke Nukem» sigue siendo el malote de aquellos años, pues los juegos de Id no tenían un protagonista reconocible. Aunque actualmente esté desaparecido y su último juego no fuera del todo bien recibido, siempre llevaremos en nuestro corazón las frasazas y burradas de «Duke Nukem 3D» y su ciclado protagonista.

DESTACADO
NBA LIVE 96

La segunda entrega del pionero del baloncesto

Ahora estamos muy acostumbrados a que los juegos deportivos se lancen cada año, pero allá por 1996 esto era una rareza a la que aún nos estábamos acostumbrando. De hecho, «NBA Live 96» era tan solo la segunda entrega de esta saga que sigue viva hoy en día. Muchos alucinamos cuando pudimos jugar con los Chicago Bulls del mismísimo Michael Jordan en nuestros ordenadores. Los gráficos no eran los mejores del mundo, pero en aquel momento eso no importaba: estábamos cautivados por el mero hecho de poder manejar a los jugadores reales de la NBA. Por entonces, no podíamos hablar de realismo ni nada que se le pareciera porque todavía era muy difícil crear físicas o balones que no fueran casi imaginarios, pero eso no impedía que nos divirtiéramos. La versión de PC, junto a la de PSX, fue la primera en tener una pista en 3D.









WARCRAFT II ERA UNA NOVEDAD

Han pasado muchos años, pero hubo un momento en el que esta revista esperaba el lanzamiento de «WarCraft II» como agua de mayo. El segundo gran juego de Blizzard para PC revolucionaría nuestro entendimiento de los juegos de estrategia en tiempo real, pues este fue el que más gente jugaría y el que allanaría el terreno para el descomunal éxito de «WarCraft III». Aunque la saga no naciera aquí, bien podríamos decir que su éxito sí lo hizo.







MICROMANÍA 14 TERCERA ÉPOCA

La primavera estaba a la vuelta de la esquina cuando se lanzó el número de marzo de 1996, y había unos cuantos juegos de aviación listos.


TOP GUN
UN SIMULADOR EN LA ÉLITE
AVIONES MADE IN USA

TOP GUN
El videojuego de «Top Gun» estaba a la altura de la película gracias a su realista simulación, sus gráficos y el papel de James Tolkan en sus escenas de vídeo.


LA SUBLIMACIÓN DE UNA SAGA
WING COMMANDER IV
THE PRICE OF FREEDOM

WING COMMANDER VI: THE PRICE OF FREEDOM
Uno de esos juegos en los que podías estar jugando hasta que te doliera la mano de sujetar el joystick. No tenía mucho que envidiar a Star Wars o Star Trek.


APACHE LONGBOW
¡EL GUERRERO!
TRUCOS Y CONSEJOS

APACHE LONGBOW
Un juego protagonizado por los helicópteros más famosos de la historia. Simulación frenética, apenas unos años después del conflicto real en el que se basaba.


UN OSCURO MISTERIO

UN OSCURO MISTERIO
Un juego que quería imitar al cine de terror tanto en gráficos como en narrativa, con muchas escenas de vídeo y unos gráficos muy avanzados para la época.

EN PORTADA
EL PADRINO
Le haré una oferta que no podrá rechazar...

La trilogía del Padrino es una de las grandes obras de la historia del cine, por lo que no debería sorprendernos que se intentaran hacer unos videojuegos para recapitular las vidas de Vito Corleone y sus hijos. En el videojuego, su historia se cuenta desde los ojos de un nuevo miembro de la familia al que nosotros controlamos y con el que tendremos que hacer encargos, misiones y, en general, luchar por subir puestos en la jerarquía sin perder el cuello por ello. Todo esto, conduciendo, disparando y haciendo trastadas por un Nueva York inmerso en las guerras mafiosas de los años 50. Y sí, todo el mundo le puso el sambenito de ser un «GTA» ambientado en el mundo de la película. A nosotros no nos pareció tal cosa en nuestras primeras impresiones, pero lo cierto es que al final el juego era algo por el estilo, solo que sin el mismo carisma.

Muchas caras conocidas

Uno de los puntos fuertes del juego fue la recreación de los personajes. Tanto Don Vito como Michel, así como los miembros más importantes de las seis familias, desde los Tataglia a los Sollozo; estaban recreados con todo lujo de detalle. Daba gusto ver las cinemáticas y conversiones porque, para la época, los gráficos eran fabulosos. Sumemos a esto que había una amplia personalización de nuestro personaje, un montón de contenido con el que progresar hasta ser un capo y una violencia inusitada para el momento. Los tiroteos, las peleas en bares y los atropellos daban bastante repelús por la sangre y el realismo que destilaban.



MICROMANÍA 133, TERCERA ÉPOCA
Una portada muy completita, con nombres difíciles de olvidar y en la que destacamos un hito de nuestra cabecera: sus 20 años de existencia. Que Don Vito Corleone nos acompañara en ese momento fue bastante bonito, también.



Era un gran imitador de «GTA» que llegó a ordenadores en el momento preciso para ser un exitazo de ventas.



La violencia de «El Padrino» no podía compararse con la de un «GTA», pero la ambientación nos encantaba.



Unos cuantos explosivos pueden hacer maravillas en una guerra entre familias mafiosas. Eso sí, cuidado de no matar a tus compañeros...

EL PERSONAJE
TONY HAWK

Tony Hawk fue y sigue siendo una figura mítica del mundo del skateboard. Sus videojuegos siempre llegaron a PC con buenas versiones, y aunque las entregas más recientes no fueron tan brillantes, allá por 2006 teníamos American Wasteland dándolo todo. Seguro que muchos recuerdan con más cariño las tres primeras, que rompieron moldes y se inventaron prácticamente un nuevo género, pero el rostro de Tony Hawk siempre estuvo ahí, en todos los juegos.



DESTACADO
TES IV OBLIVION

Cuando el clásico estaba a punto de lanzarse





Los que vivieron «Oblivion» en su día recordarán un par de cosas, seguro: ese primer momento en el que salías de las cloacas y contemplabas ese inmenso mundo abierto a tu disposición; y también lo mal que tiraba el juego en cualquier ordenador que no tuviera las piezas más caras del momento, porque a Bethesda se le fue un poco la olla con los requisitos. Aun así, incluso jugándolo con peores gráficos de los que fue concebido, el juego era una maravilla y una de las experiencias más mágicas que muchos hayan vivido. Algo así se podía haber dicho unos años antes de «Morrowind», pero fue esta cuarta entrega de la saga la que más llegó al público, quizá por el marketing o porque llegó en un momento más apropiado. Sea como fuere, a nosotros nos alucinó cuando hicimos un avance a comienzos de año.





EL FÚTBOL EN 2006

Parece mentira lo mucho que ha cambiado el fútbol en tan solo 10 años, pero así pasa el tiempo. Parece que fue ayer cuando Ronaldinho era una figura clave del Barça que copaba las portadas de todos los juegos de fútbol. El enfrentamiento entre PES y FIFA no era todavía tan frenético como lo es a día de hoy, además de que nosotros seguíamos centrados en otras sagas que aún campaban a sus anchas por el PC, como PC Fútbol 2006. Ah, los tiempos en los que Michael Robinson estaba en las portadas de los juegos de fútbol...





MICROMANÍA 133 TERCERA ÉPOCA

Este mes, nos encontramos con un montón de buenos juegos, pero también anticipamos varios futuros clásicos. La primavera fue agradable.



PSYCHONAUTS

«Psychonauts» es un clásico que fue un poco ignorado en su día y que solo recientemente, gracias a bundles, ha sido recuperado y reconocido como es debido.



TOCA RACER DRIVER 3

Codemasters ya era la reina de la automoción en 2006, y esta saga era una de las más exitosas de aquel momento. Hoy está algo desaparecida, pero su legado es innegable.



HEROES OF MIGHT & MAGIC V

La saga ahora no es tan popular, pero, en su día, la llegada de un nuevo capítulo volvía loca a la comunidad de PC. Su quinta entrega sigue siendo de las mejores.



STAR WARS: EL IMPERIO EN GUERRA

Los juegos de Star Wars en PC siempre han brillado por su espectacularidad, y «El Imperio en Guerra» no iba a ser menos. Un gran olvidado que era bastante bueno.

CLÁSICOS DE VUELTA

BLACK MOON CHRONICLES



Aunque, salvo excepciones como el último «Total War», la estrategia y la fantasía no se ven mucho últimamente. GOG ha actualizado su oferta con «Black Moon Chronicles».
■ *www.gog.com/game/black_moon_chronicles*

GUN



Muchos seguimos echando en cara a Rockstar que nunca haya traído al PC su «Red Dead Redemption», pero tuvimos algo muy parecido hace 10 años con «Gun», que llega a GOG por menos de 20 euros.
■ *www.gog.com/game/gun*

PARKAN



Combinar simulación, shooter y ci-fi era la credencial de «Parkan: The Imperial Chronicles», hace 20 años. Ahora vuelve en una oferta irresistible por poco más de 5 euros en GOG.
■ *www.gog.com/game/parkan_the_imperial_chronicles*

Los aniversarios no cesan en 2016. Hemos felicitado a «Quake», a «Pac-Man», a los zombies de «Resident Evil»... ¡Y los que nos quedan por celebrar! Este mes, le toca a él: ¡el gran Sonic!

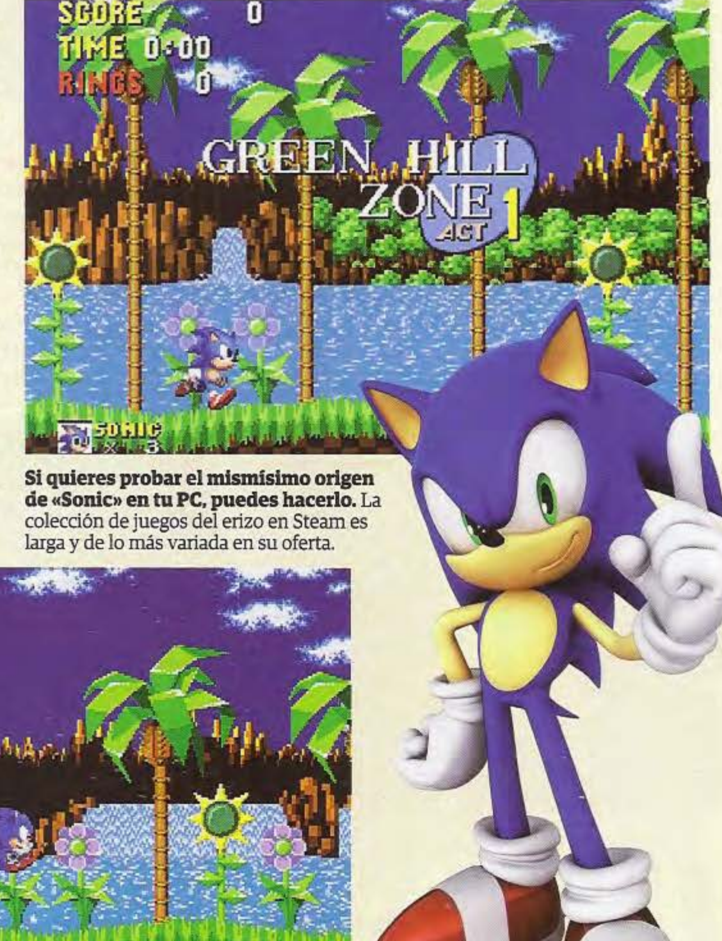
SONIC CUMPLE 25 AÑOS

El erizo azul de SEGA celebra un cuarto de siglo con nosotros

■ **Género:** Arcade ■ **Idioma:** Español/Inglés (según juego) ■ **Estudio/compañía:** Varios/SEGA ■ **Lanzamiento:** Ya disponible
■ **Precio:** Según juego ■ **Consíguelo en:** *store.steampowered.com/sub/90504* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Sí, amigos. ¡25 años! Nadie, ni SEGA, podía imaginar en 1991 que su Sonic, nacido para situarse al mismo nivel de Mario y competir con Nintendo llegaría a convertirse en el icono que es, ni que un día la compañía dejaría de ser lo que fue en el universo de consolas para acabar aliándose con su eterna rival, haciendo juegos en que ambas mascotas aparecerían juntas

Pero los 25 años de Sonic nos han traído juegos de lo más variado, diverso y vertiginoso, sobre todo. No todos, pero muchos, están disponibles para PC en Steam. Hay 18 en una colección que puedes comprar completa, por algo más de 100 euros, o juego a juego, desde 2€ hasta 20€.



Si quieres probar el mismísimo origen de «Sonic» en tu PC, puedes hacerlo. La colección de juegos del erizo en Steam es larga y de lo más variada en su oferta.



LOS CLÁSICOS VUELVEN A LA RED

HYPER SENTINEL

Cuando estamos a punto de cerrar este número quedan aún unos pocos días para que concluya la campaña de Kickstarter de «Hyper Sentinel», en la que sería la vuelta a la actualidad de Hewson Consultants. Sí, Andrew Hewson (y su hijo Rob), descubridor de talentos como Raffaele Cecco, Steve Turner o Andrew Braybrook regresa patrocinando un nuevo creador, Jonathan Port, y su «Hyper Sentinel». De momento la cosa está en el aire, pues de las 35.000 libras buscadas falta aún mucho. ¿Lo habrá logrado cuando leas esto?
■ *www.kickstarter.com/projects/robhwson/hyper-sentinel*



RICHARD GARRIOTT VENDE SU SANGRE

Seguro que alguna vez has hecho un chiste con eso de firmar con sangre para vender tu alma al diablo y conseguir los que deseas. Pero gente como Richard Garriott se lo toma muy en serio –lo de la sangre–, vendiendo cinco relicarios (8000 $ cada uno) con su sangre, para conseguir financiación y terminar su «Shroud of the Avatar». Los relicarios se expusieron en eBay pero la compañía obligó a su retirada por su política sobre fluidos y órganos humanos...
■ *www.shroudoftheavatar.com*



SYSTEM SHOCK DEMO

¿Quieres probar cómo será el futuro del cyberpunk?

Género: Accion/Aventura **Idioma:** Inglés **Estudio:** NightDive Studios **Lanzamiento:** Ya disponible
En: *store.steampowered.com/app/482400* y en *www.gog.com/game/system_shock_demo* **INTERÉS:**



Hay títulos de los que no es exagerado afirmar que fueron revolucionarios y cambiaron el modo de diseñar los videojuegos en su día. «System Shock» es, a buen seguro, uno de ellos. Uno de los primeros títulos en que intervino como productor Warren Spector –que luego se sacaría de la manga unas cuantas joyitas más– y como diseñador Doug Church. Ahora, 22 años después y tras muchos rumores, Night Dive Studios lanza la demo en estado pre-alpha –o sea, con muuucho por pulir– de su esperado remake de «System Shock», que ya veremos cuando estará listo. Pero, al menos, podemos empezar a catar algo real.

La demo pesa algo más de 400 MB y está disponible en Steam y GOG. Necesitas un S.O. de 64 bit (de Windows 7 para arriba) y un par de GB disponibles en el disco duro. Y mola.



Sí, «System Shock» volverá y ya tenemos la demo. Y, por si no lo sabías, Warren Spector trabaja en la tercera entrega.

Un cyberpunk más realista visualmente es lo que promete el remake, pero siendo fiel al original en todo.

LA WEB DEL MES

COOLGAMES



No es exactamente una web de juegos retro, sino que más bien *www.coolgames.com* es un sitio en el que jugar a multitud de títulos "casual" en el navegador. desde puzles, juegos de cartas, carreras, deportes, etc. Aunque lo que nos llamó la atención de esta página es que incluye actualizaciones de joyas retro como «Tetris Twist». Se trata, además, de un «Tetris» oficial, en el que se incluyen nuevos modos de juego y visitamos ciudades, avanzando en una "campaña".
- *www.coolgames.com/es/tetris-twist.html*



Eso sí, ten algo de paciencia. Dada la naturaleza gratuita de los juegos de Coolgames, prepárate a ver anuncios en vídeo cada vez que pases de nivel en uno de sus juegos.



DREAMCADE REPLAY

¿Que cuándo lanzan una consola retro para jugar a todo? Pues eso es lo que intenta hacer Dream Arcades Inc. con su Dreamcade Replay, con una campaña en Kickstarter, de cara a buscar financiación. Faltan pocos días y, pese a su atractivo, parece que tendrá complicado conseguir sus objetivos de 85.000 $. Habría tres modelos distintos con decenas de juegos incluidos.
- *www.kickstarter.com/projects/1329525418/dreamcade-replay-universal-vintage-gaming-console*



Además, podrías usar tus mandos retro. Sí, parece que el hardware soportaría cualquiera de estos mandos reales.



Bienvenidos a OCULUS RIFT V

La RV está de vuelta y lo ha hecho para triunfar. Si la has probado sabrás que es la mayor revolución desde los gráficos 3D. Y HTC Vive y Oculus Rift se disputan la supremacía en el PC.



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

Estas son las caracteristicas principales del hardware de Oculus Rift y HTC Vive.

CARACTERÍSTICAS	OCULUS RIFT	HTC VIVE
Compañías implicadas	Oculus, Facebook, Samsung	HTC, Valve
Resolución combinada	2160x1200 pixeles	2160x1200 pixeles
Resolución real	1080x1200 pixeles	1080x1200 pixeles
Tasa de refresco	90 fps	90 fps
Ángulo de visión	360 grados	360 grados
Campo de visión	100 grados	110 grados
Sensores de las gafas	No facilitado	32
Sensores de posición	1 (Constellation)	2 (Lighthouse)
Mandos	Xbox One y Oculus Remote	2 controles Hápticos con 24 sensores de movimiento
Puertos USB exigidos	1 x USB 2.0, 3 x USB 3.0	USB 2.0
Cámara frontal	No	Sí
Realidad aumentada	No	Sí
Sonido 3D	Sí	Sí
Sistema operativo	Windows 7 SP1 o superior	Windows 7 SP1 o superior
Precio	699 €	899 €

Ya no hay marcha atrás. Salvo que sean un fracaso absoluto de ventas, los dispositivos de Realidad Virtual se reestrenan en 2016 para quedarse definitivamente. Se ha producido esa ansiada "alineación de planetas" que llevábamos esperando 30 años. Por primera vez tecnología, fabricantes y compañías de hardware y software se han puesto de acuerdo para ofrecer una experiencia rompedora pero, al tiempo, agradable para los usuarios, eliminando los mareos y el lag que han impedido llegar al gran público estas últimas décadas.

Cuestión de Presencia

Antes de que nos lancemos a analizar las posibilidades de las gafas de R.V., es importante entender qué significa. El gran enemigo de la Realidad Virtual es la ignorancia. No lo decimos en sentido despectivo, es una descripción: la mayoría de la gente no sabe lo que es. Piensan que es colocarse unas pantallas en los ojos y mover la cabeza. No es así.

Realidad Virtual significa presencia. ¿Qué es eso? Google llevó a cabo un experimento hace unas semanas. Creó un juego en primera persona en el que te subías a un trampolín de 15 metros sobre una piscina. Las personas que jugaban en un monitor no dudaban en saltar al agua. La mayoría de las que lo hacían con gafas de R.V., no. Dudaban, se asomaban con temor por el borde del trampolín, e incluso se agachaban por el vértigo. Eso es presencia, y es lo que aporta la Realidad Virtual a los videojuegos: la sensación de estar en otro lugar. Aunque tu mente sabe que no es real, el propio cerebro y el cuerpo reaccionan como si lo fuese.

El momento de la verdad

Llevamos un par de años oyendo hablar de la R.V. gracias a Google Cardboard y otros dispositivos que usan el móvil como pantalla. Pero la presencia que proporcionan es muy limitada. La sensación de "estar ahí" requiere mucha potencia de proceso para generar escenarios con una calidad gráfica elevada y alta tasa de frames, para evitar el lag. Eso sólo lo puede conseguir un PC.

La verdadera Realidad Virtual nos llega de la mano de Oculus Rift y HTC Vive. La inmersión que proporcionan es muy superior, y los juegos y experiencias son más elaborados. Es, literalmente, otro

un nuevo mundo

3. HTC VIVE

mundo. Vamos a ver lo que ofrecen, los requisitos de hardware y espacio que nos piden, y en qué se diferencian.

El hardware

Para disfrutar de la R.V. necesitamos tres dispositivos: un PC, las gafas de RV, y los sensores de posición que detectarán los movimientos de la cabeza y el cuerpo. Como extra, los mandos de control, que puede ser un gamepad o mandos con sensores de movimiento.

A nivel de hardware, aunque emplean diferentes tecnologías, tanto HTC Vive como Oculus Rift ofrecen unas cifras muy similares. Ambos dispositivos muestran los juegos a 1080x1200 píxeles y 90 fps. La calidad gráfica la marcan la CPU y la tarjeta gráfica.

Pese a que la resolución real es inferior a 720p, la realidad virtual exige un PC bastante potente. Esto se debe a que para generar el efecto 3D del escenario virtual hay que procesar por separado las dos imágenes de los ojos. Por tanto la GPU debe trabajar con una resolución combinada de 2160x1200 píxeles.

Otro factor determinante es la tasa de fps. Para eliminar el "lag", es decir, que el entorno reaccione al instante y no cansar la vista, la tasa mínima es 90 fps.



¿El entretenimiento del futuro? Los expertos así lo aseguran. Pero la barrera de entrada aún es muy grande...

Es fácil entender que para mover gráficos a resolución 2K y 90 fps, se necesita un PC potente. Estos son los requisitos mínimos de HTC Vive:

- **Procesador Intel i5-4590 / AMD FX 8350 o superior**
- **4 GB de memoria RAM**
- **Tarjeta gráfica NVIDIA GTX 970 / AMD R9 290 o superior**
- **Salida de vídeo HDMI 1.4 o DisplayPort 1.2 (tarjeta gráfica)**
- **1 x USB 2.0**
- **Windows 7 SP1, 64 bit o superior**

> **"La realidad virtual exige ejecutar los juegos con una resolución de 2160x1200 píxeles a 90 fps"**

LAS MOCHILAS DE R.V.

El principal hándicap de las gafas de R.V. es que no son 100% autónomas. Están "atadas" al PC mediante cables, con el peligro de que te enredes con ellos, o peor aún, te tropieces.



Algunos fabricantes avispados han visto el negocio y han lanzado PCs en formato mochila. Dotados de una batería, te los cuelgas en la espalda y conectas la gafas, eliminando todos los cables por el suelo.

MSI Backpack PC: La firma taiwanesa ha puesto a la venta este PC mochilero dotado de un procesador Intel Core i7 y una placa GTX 980. Es suficiente para disfrutar de la RV, pero su batería sólo dura una hora.

HP Omen X (nombre provisional): este prototipo de HP dispondrá de un procesador i5 o i7, y hasta 32 GB de RAM. No se ha especificado la tarjeta gráfica.

LA ALTERNATIVA



Cuando Oculus anunció las Oculus Rift, Google sorprendió al mundo al presentar sus gafas de realidad virtual Google Cardboard, que se pueden adquirir por poco más de 10€.

Hablamos, en realidad, de un gadget de cartón con unas lentes de plástico, que usan el smartphone como pantalla y como motor de los juegos.

Existen infinitos modelos más elaborados, de plástico o con lentes más avanzadas, incluyendo las Gear VR de Samsung, con tecnología de Oculus. Pero todas tienen las mismas limitaciones.

La pantalla de un smartphone no puede mostrar la resolución ni la tasa de refresco necesaria para generar un entorno de RV creíble. Como la potencia gráfica de estos dispositivos es muy limitada, tampoco pueden generar escenarios detallados. Los sensores del smartphone son básicos así que no reconocen bien el movimiento de la cabeza, y no tienen mandos de control.

En resumen, son poco más que juguetes o caprichos.



Calcula el espacio que necesitas. Como mínimo, una sala de 2 x 1.5 metros totalmente despejada. Y si es algo mayor, mucho mejor, claro.

Oculus Rift tiene los mismos requisitos, pero exige 8 GB de memoria RAM y más puertos USB.

Con esa configuración se puede jugar a la mayoría de juegos con calidad gráfica media. Los requisitos recomendados son un procesador i7 o equivalente y una gráfica GTX 980. Aunque si de verdad quieres sacar el máximo provecho a la RV, entonces debes apostar por la nueva GTX 1070 o 1080, que triplican el rendimiento en la R.V. respecto a la generación anterior.

Si quieres saber si tu PC está preparado para la R.V., ambos fabricantes ofrecen "benchmarks" que testean el equipo. Descarga «Oculus Compatibility Test» (*ocul.us/compat-tool*) y «Steam VR Performance Test» (*store.steampowered.com/app/323910/*) y haz la prueba.

Si tienes una gráfica NVIDIA, te basta con entrar en GeForce Experience, en Mi Equipo, y acceder a la solapa Realidad Virtual.

De momento sólo se pueden adquirir –oficialmente– en sus respectivas tiendas online, en las web de HTC Vive y Oculus Rift. Ambas envían a España. Algunas tiendas de terceros las tienen en stock, pero con un sobreprecio de 100 o 200€.

La sala de juego

Tan importante como el hardware es el espacio que necesitas para jugar. Muchas experiencias de R.V. exigen estar de pie o agitar los brazos. Algunas, incluso, andar por la sala. No hay que olvidar que cuando jugamos estamos ciegos en el mundo exterior, y además hay cables que conectan las gafas al ordenador y podemos tropezar con ellos. El espacio debe estar completamente despejado.

En juegos que exigen andar por el escenario, HTC Vive requiere un espacio libre de 2 x 1.5 metros. El tamaño máximo que reconocen los sensores es una sala con una diagonal de 5 metros. Si juegas sentado, debes liberar el espacio hasta donde alcancen los brazos.

Puesto que aún no tiene mandos con sensores de movimiento y sólo un sensor frontal de posición, los juegos de Oculus Rift por ahora se juegan sentados, así que el espacio libre que necesitas es lo que ocupe una silla y tus brazos.

Los sensores de posición deben situarse a la altura de la cabeza, sin obstáculos entre el sensor y las gafas. Si hay más de uno, formando un cuadrado o una diagonal. Así que debes anclarlos a la pared o ponerlos en un estante para mantenerlos altos.

Las diferencias

Como hemos visto, la experiencia básica de R.V. es muy similar en ambos dispositivos. Entonces, ¿por qué tanta diferencia de precio? Las Oculus Rift cuestan 699€, y las HTC Vive, 899€. La razón es que éstas incorporan hardware extra, que marca las diferencias.

Oculus Rift emplea un sensor LED infrarrojo Constellation, que debe situarse frente a las gafas. Como sólo hay uno, si el juego exige girarse y te pones de espaldas, pierdes la señal. Es posible añadir

LOS MEJORES JUEGOS DE R.V.

Con más de 250 títulos en desarrollo, el catálogo de la R.V. ya abarca todos los géneros. Estos son algunos de los más interesantes.



PROJECT CARS: Uno de los mejores juegos de coches de los últimos años; imagínatelo con una inmersión de 360 grados. ¡Impactante!



ELITE: DANGEROUS: Explora el espacio exterior, comercia y combate a bordo de tu propia nave espacial. El clásico, a lo grande.



FRUIT NINJA VR: El clásico juego de móvil, pero ahora puedes cortar la fruta con los mandos con sensores de movimiento de HTC Vive.



JOB SIMULATOR: THE 2050 ARCHIVES: En el futuro, los robots serán tus jefes. ¿Estás preparado para completar todas las tareas que te encarguen?



FANTASTIC CONTRAPTION: Se trata de construir máquinas y superar retos, pero moverte a su alrededor y "coger" las piezas es pura magia.



THE CLIMB: Escalada libre en primera persona con visión de 360 grados, con el sello de Crytek. ¿Qué tal llevas el vértigo?

hasta 7 sensores adicionales y colocarlos a tu alrededor, pero tienes que comprarlos aparte.

HTC Vive incorpora 2 sensores Lighthouse que se colocan en dos esquinas diagonales de la sala. Crean una especie de "campo de fuerza" que detecta las alteraciones cuando el jugador se mueve dentro de él. Por eso reconoce la posición dentro de la sala y permite usar juegos en donde podemos andar por el escenario. Sin embargo, es algo más difícil de calibrar, y exige más cableado.

Otra ventaja de HTC Vive son los dos mandos con control háptico y 24 sensores de movimiento, que registran todas las posiciones de la mano. Puedes agarrar, mover o manipular objetos virtuales.

Oculus Rift incluye el mando de Xbox One y un puntero Oculus Remote. Aún no acepta juegos con control por gestos. Esto cambiará en otoño cuando se pongan a la venta los mandos Oculus Touch, pero exigirán un gasto adicional.

La tercera diferencia importante es que HTC Vive tiene una cámara frontal para ver el exterior sin necesidad de quitarte las gafas. Además de ser una buena medida de seguridad, ofrece soporte para realidad aumentada.

Los juegos

La principal prueba de que la R.V. va muy en serio es la cantidad de software que ha acompañado al desarrollo del hardware.

Los juegos y experiencias de Oculus Rift están disponibles en una tienda llamada Oculus Home. Aquellos que son multiplataforma también los puedes conseguir en Steam. El día del lanzamiento ya tenía más de 30 títulos, y hay más de 200 en desarrollo.

HTC Vive cuenta con el apoyo de Steam, que ha creado la plataforma Steam VR desde la que jugar a todos los juegos de Steam simulando una pantalla de 110".

Tiene más de 107 juegos en desarrollo que exigen mandos con sensores de movimiento.

Los precios son bastante asequibles. Los títulos exclusivos rondan los 15 o 20€, pero hay curiosidades a partir de 3€.

Ten en cuenta que muchos juegos actuales han sacado parches con un modo de Realidad Virtual.

NVIDIA acaba de lanzar «VR FunHouse», un carnaval de minijuegos para que pruebes su tecnología de R.V., y gratis.



VR FunHouse, el regalo de NVIDIA. Puedes descargarlo gratis y probar sus tecnologías pensadas para la realidad virtual.

"Si quieres disfrutar al máximo, necesitas una tarjeta GTX 1070 o GTX 1080"

¿Merece la pena?

La experiencia actual es lo bastante satisfactoria como para aceptar la invitación. Si tu PC da la talla y puedes permitirte el coste... ¡adelante! Nuestras favoritas son las HTC Vive, pero Oculus Rift también ofrece un gran rendimiento.

Si debes actualizar tu hardware o el coste te resulta elevado... espera. Siendo sinceros, puede que aún le falten dos o tres generaciones, pero pocos dudan ya de la R.V. Tú eliges cuándo entrar. **J.A.P.**


Doblemente exigente. La Realidad Virtual obliga a trabajar con dos imágenes al mismo tiempo, una para cada ojo.

PLAYSTATION VR



Sony también se apunta a la moda de la realidad virtual con PlayStation VR. ¿Sus bazas? Funciona con la PS4, es fácil de configurar, y "sólo" cuesta 399€.

Pero, eso sí, requiere dos mandos Move y una cámara PlayStation Eye para usar la mayoría de los juegos, así que su precio suma otros 150€.

Ofrecerá una resolución de 960x1080 píxeles y la detección de movimiento será menos precisa.

Además, la potencia de PS4 es muy inferior a los requisitos mínimos de la gafas de R.V. de PC. Aunque esto se solucionará cuando Sony lance la nueva PS4 Neo en 2017.

La compañía japonesa ha anunciado que PlayStation VR funcionará en PC a medio plazo.

Su gran apuesta, además del menor precio, serán los juegos exclusivos. Ya hay anunciado un nuevo «Star Wars Battlefront» en donde pilotaremos naves X-Wing, y otros títulos como «PlayStation VR Worlds», «Golem», y «RIGS Mechanized Combat League».

La gran incógnita sigue siendo Microsoft. Su nueva consola Project Scorpio tendrá potencia suficiente para soportar con holgura la RV de PC. ¿La hará compatible con HTC Vive y Oculus Rift, o lanzará sus propias gafas, más allá de Hololens?

TÍTULOS PARA SOÑAR

Antes de que acabe el año podremos disfrutar de estas maravillas...


STAR TREK: BRIDGE CREW: El sueño hecho realidad de los trekkies. ¡Sube al puente del Enterprise!


ARIZONA SUNSHINE: Un "shooter" de zombis en primera persona. Y en Realidad Virtual. ¿Te lo imaginas?


EAGLE FLIGHT: Conviértete en un águila y vuela libre por encima de campos y ciudades.


RESIDENT EVIL 7: El terror en estado puro, y tú estás dentro, esta vez de verdad. ¿Podrás resistirlo?

EL SONIDO MÁS ESPECTACULAR PARA JUGAR COMO UN "PRO"

CREATIVE SOUND BLASTERX H7

Producto: Headset gaming **Precio:** 159,99 € **Más información:** Creative **Web:** *es.creative.com*

Anunciados hace un año, el nuevo modelo H7 de la gama de headset gaming **BlasterX de Creative** es el top de la misma, y se nota en sus prestaciones y características. Estamos ante un producto pensado, sobre todo, para el gaming profesional y los jugadores de eSports, lo que quiere decir que es perfecto para los jugadores más exigentes también en casa, aunque teniendo en cuenta ciertas configuraciones posibles que no necesitarás si no estás en una competición activa.

La base está en su sonido envolvente de **alta definición 7.1**, un conversor analógico de 24 bit y 96 KHz, además de unos altavoces de 50 mm de espectro completo, dando un sonido de máxima calidad, también en las conversaciones con los compañeros de juego.

INTERÉS

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

General
- **Procesador de audio:** BlasterX Acoustic Engine Pro
- **Tipo de conector de cascos con micrófono:** Entrada estéreo de 3,5 mm, USB
- **BlasterX Acoustic Engine Pro**
- **Accesorios incluidos:** carry case cápsula cristalina, Cable USB, Cable analógico de 4 polos 3,5 mm

Cascos
- **Diseño:** circumaural
- **Conexión:** USB
- **Entrada estéreo** de 3,5 mm
- **Respuesta de frecuencia:** 20Hz - 20kHz
- **Sensibilidad:** 118dB/mW
- **Impedancia:** 32 ohms
- **Conductores de audio:** Conductores FullSpectrum de 50 mm
- **Scout Mode**
- **Interfaz:** Entrada estéreo de 3,5 mm, USB
- **Peso:** 364 g

Micrófono
- **Tipo de micrófono:** Unidireccional condensador de reducción de ruido
- **Desmontable**
- **Respuesta de frecuencia:** 100Hz - 15kHz
- **Impedancia:** <2.2k ohms
- **Sensibilidad:** -40dB

Software y compatibilidad
- **Software incluido/descargable:** BlasterX Acoustic Engine Pro (completamente personalizables)
- **Sistemas operativos compatibles:** Mac OS X v10.8 o superior, Windows® 10, Windows® 8.1, Windows® 8, Windows® 7, Windows® Vista
- **Consolas para juegos compatibles:** PlayStation® 4 a través de 3.5mm cable de audio de 4 polos o USB. Xbox One™ a través de 3.5mm cable de audio de 4 polos (Con Xbox One estéreo adaptador de audífono)

Opciones adicionales
- **Audio con cable USB**
- **Analógico de 3,5 mm**
- **Función del mando a distancia integrado:** Captura de llamada, Reproducir/pausar reproducción, Ajuste del volumen, Silenciador de micrófono



PRODUCTO RECOMENDADO micromanía



DISEÑO

Al estar pensado para aguantar largas sesiones de juego, la comodidad ha sido una prioridad en el diseño de los Sound BlasterX H7. Su diadema de acero reforzado flexible da soporte a los altavoces de 50 mm, que incorporan almohadillas de espuma reemplazables. El micrófono es extraíble y posee un sistema de cancelación de ruido. Incorpora controles de volumen, micrófono y reproducción. Son muy ligeros y ergonómicos y, como detalle, el logo de los auriculares ofrece efectos de retroiluminación, personalizables, para hacerlos únicos del jugador.

RENDIMIENTO

El sistema X-Plus que incorporan los Sound BlasterX H7 es una nueva tecnología pensada para oír antes y mejor a tus compañeros de juego. Reduce el sonido ambiente al mínimo y multiplica el de juego, incl uyendo las voces de los jugadores. Si quieres usar los auriculares para otras funciones, incluyendo otros juegos no competitivos, se recomienda usar el software Acoustic Engine Pro, para modificar el perfil de audio. La configuración es vital para obtener el mejor audio y el máximo rendimiento. Es un hardware brutal, pero debes hacer pruebas antes de lanzarte a la competición.





NUESTRA OPINIÓN

Una maravilla de headset, con prestaciones magníficas. Al estar pensado para la competición pro como objetivo, quizá sea un modelo algo caro para el jugador medio, que en otros de la misma gama, como el H5 o el H3, puede encontrar unos auriculares fantásticos y más asequibles. Pero como hardware de audio es sensacional.

LA NOTA 90

VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA
DISEÑO
PRESTACIONES
GAMING
PRECIO / CALIDAD



AOC C3583FQ

Este monitor de 35" de AOC apuesta por las 4K y es compatible con la tecnología FreeSync de AMD. Se basa en un **panel AMVA+**, ofrece resolución de 2560x1080 (21:9), tiene una curvatura de 2000R, y su contraste dinámico alcanza los 50.000.000:1. Lo puedes encontrar en Amazon por 728 euros.
www.aoc-europe.com/es



RADEON RX 470

Tras el lanzamiento de la Radeon RX 480, los modelos inferiores de la nueva familia, las **RX 470** y RX 460, aún sin fecha, deberían llegar en breve. La **RX 470** tendría 2048 procesadores stream, 4 GB de memoria y un ancho de banda de 224 GB/s, y se espera que tenga un precio de unos 170 euros.
www.amd.com



TESORO SHARUR SPECTRUM

Los ratones para ambidiestros son cada vez más comunes y potentes, y una solución excelente para los jugadores zurdos. El **Sharur Spectrum** de Tesoro ofrece un gran agarre, incluye pulsadores Omron, deslizadores de teflón y es muy ligero. Su precio ronda los 40 euros.
www.tesorotec.com



1060 MINI ITX

Con la nueva gama de GeForce GTX 1060 recién aterrizada, convirtiéndose en la "pequeña" de la serie 10 de NVIDIA, pero siendo más potente que la mayoría de las de serie 9, se espera que las **versiones Mini ITX** lleguen en breve. Zotac ha sido de los primeros en anunciar su modelo.
www.zotac.com

NVIDIA LLEVA EL PC AL TELEVISOR

NVIDIA SHIELD

Producto: Consola Android **Precio:** 199.99 € (modelo 16 GB), 299.99 € (modelo 500 GB)
Más información: NVIDIA **Web:** *www.nvidia.es*

Integrar lo mejor del juego de PC, la televisión inteligente Android y disponer, además, de una tableta para jugar en cualquier sitio que tengas conexión ha sido el objetivo que NVIDIA venía persiguiendo con la creación de su SHIELD. Ahora, por fin llega oficialmente a España mostrando todo su potencial en todos estos frentes, con su servicio de Android Shield TV, su catálogo de **juegos en streaming en GeForce Now** y con un hardware de tremenda potencia basado en el **Tegra X1**, lo que le permite reproducir vídeo en 4K con soltura y en 60 fps, unas capacidades de audio sorprendentes y una panoplia de conectores que ya quisieran para sí muchos otros dispositivosAndroid. Es cierto que, pese a ser un hardware más potente que otros, también es bastante más caro, pero para el fan de la tecnología es un capricho casi imprescindible, viendo su potencial.

INTERÉS



PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** NVIDIA Tegra X1 con 256 núcleos
- **Vídeo:** 4K Ultra-HD Ready con capacidad para 4K hasta 60 FPS (VP9, H265, H264)
- **Audio:** 7.1 y 5.1 surround a través de HDMI
  Reproducción de audio de alta resolución (hasta 24-bit/192kHz) sobre HDMI y USB
- **Almacenamiento:** 16 GB
- **Wireless:** 802.11ac 2x2 MIMO 2.4 GHz y 5 GHz Wi-Fi
  Bluetooth 4.1/BLE
- **Interfaz:** Gigabit Ethernet
  HDMI 2.0
  Dos USB 3.0 (Type A). Soporta NTFS, HFS+ y exFAT en los dispositivos USB
  Micro-USB 2.0
  MicroSD slot (soporta tarjetas de hasta 128 GB)
  Receptor de infrarrojos (compatible con Logitech Harmony)
- **Videojuegos**
  Servicio de streaming NVIDIA GeForce NOW
  NVIDIA GameStream
- **Peso y tamaño**
  Peso: 654 gramos
  Altura: 130 mm
  Ancho: 210 mm
  Fondo: 25 mm

EL MANDO

Lo primero a tener en cuenta con el mando a distancia es que no es imprescindible... pero si muy útil. Se vende por separado y cuesta 54.99 €, que no es poca cosa, pero si vas a manejarte con Shield Android TV y moverte entre los menús con soltura, es muy recomendable. ¿Puedes manejarlos sin contar con este mando? Sí, pero es bastante engorroso. En cualquier caso el precio nos parece excesivo, pero su utilidad es innegable.



GEFORCE NOW

Más interesante para el jugador que el Shield Android TV -que también está- es el catálogo de juegos de GeForce Now. Lo primero que hay que saber es que GeForce Now es un servicio de pago -aunque los tres primeros meses son gratuitos- por 9,99 € al mes. Se juega en los servidores remotos de Nvidia y el sistema mide la velocidad de la conexión y ajusta automáticamente la resolución para el mejor rendimiento. El máximo es Full HD a 60 fps, y las pruebas han funcionado realmente bien.



NUESTRA OPINIÓN

Una forma sensacional y perfectamente integrada para crear una sinergia total entre el PC, el televisor y la posibilidad de jugar, sin necesidad de disponer de un equipo "top", con los juegos más exigentes gracias a GeForce Now. Quizá la versión Pro sea un capricho demasiado caro. La versión estándar ya es muy buena.



VALORACIÓN POR APARTADOS

- TECNOLOGÍA
- DISEÑO
- PRESTACIONES
- GAMING
- PRECIO / CALIDAD

VISIÓN PERFECTA EN FULL HD

ASUS PG248Q

Producto: Monitor **Precio:** 475 €
Más información: Asus **Web:** *www.asus.com*

Los monitores Full HD aún tienen mucho que decir antes de que las 4K impongan su ley. El mejor ejemplo es **el modelo PG248Q de Asus**, que con sus 24", su refresco de 180 HZ, tiempo de respuesta de 1 ms y la inclusión del G-Sync de NVIDIA ofrece una calidad de imagen superior. Tiene dos entradas de vídeo –DisplayPort 1.2 y HDMI 1.4, puertos USB 3.0, tecnología FlickerFree y Ultra Low Blue Light.

INTERÉS ■■■■■■■■■■



¡NO TE CALIENTES CON EL JUEGO!

XFX RADEON RX 480 DOUBLE DISSIPATION

Producto: Tarjeta Gráfica **Precio:** Por determinar
Más información: XFX **Web:** *www.xfxforce.com*



Lo más interesante del nuevo modelo **RX 480 de XFX** es, como se deduce de su nombre, el sistema de refrigeración. Puedes retirar los ventiladores para su limpieza con facilidad; una de sus características más llamativas. Incluye 2034 processor shaders y puede overclockearse hasta los 1328 MHz. Tiene 8 GB de memoria y su bus de 256 bit ofrece un ancho de banda de 256 GB/s.

INTERÉS ■■■■■■■■■■

UN CHASIS POLIVALENTE AL MÁXIMO

COOLER MASTER MASTERBOX 5

Producto: Caja Semitorre **Precio:** 69.99 €
Más información: Cooler Master **Web:** *eu.coolermaster.com/es*

Contar con una buena caja para tu PC es clave a la hora de montar según que componentes. La **MasterBox 5 de Cooler Master** está pensada para placas base E-ATX, ATX, Micro-ATX o Mini-ITX. Puede montar hasta tres gráficas de 410 mm y soporta refrigeración por agua con radiadores de hasta 280 mm. Pesa algo más de 7.6 kg e incorpora puertos USB 3.0 frontales. Sale en blanco y en negro.

INTERÉS ■■■■■■■■■■



TECNOTREND



ASUS ROG G752VS

El nuevo portátil gaming de **Asus ROG G752VS**, incluirá un Core i7-6700HQ, podrá llegar hasta 64 GB de memoria e incorpora una GTX 1070. Su pantalla de 17.3" de base será Full HD, pero podría montar una UHD de 3840x2016 píxeles. Su precio estaría entre los 2000 y 2500 €, según la pantalla.
www.asus.com/es



THE Z

Un interesante proyecto de **Swiftpoint** ha circulado las últimas semanas por Kickstarter, en busca de financiación para su producción, recaudando mucho más de lo esperado. Se trata de **The Z**, y según la compañía quiere ser el ratón gaming más avanzado jamás creado. Más en:
www.swiftpoint.com



INTEL KABY LAKE

Tras haber sido anunciados hace tiempo y esperar a que llegaran hacia el último trimestre de este año, finalmente se confirma que los procesadores **Kaby Lake de Intel**, para socket LGA-1151, no llegarán hasta 2017. A finales de este año será cuando comience la producción en masa.
www.intel.es



DELL ULTRASHARP UP3017Q

Las 30" del **Dell Ultrasharp UP3017Q**, su pantalla OLED 4K a 120 Hz y su tiempo de respuesta de 0.1 ms son cosa seria. Tanto que será un monitor disfrutable por profesionales del diseño como por los gamers más exigentes... y pudientes. Cuando llegue a Europa su precio rondará los 4.999 euros.
www.dell.es

COMPONENTES

La selección idónea para

AL DÍA PARA JUGAR

CAJA
ANTEC GAMERS GX200
Precio: 37,95 €



PLACA BASE
GIGABYTE GA-990FXA-UD3 R5
Precio: 134 €



PROCESADOR
AMD FX-8370 4.0 GHZ
Precio: 193 €



RAM KINGSTON HYPERX FURY BLACK DDR3 1866MHZ 16GB 2X8GB
Precio: 82 €



TARJETA GRÁFICA SAPPHIRE R7 370 NITRO DUAL-X OC 4GB GDDR5
Precio: 169 €



TARJETA DE SONIDO
ASUS XONAR DG 5.1
Precio: 27 €



DISCO DURO
TOSHIBA DT01ACA100 1TB
Precio: 44.95 €



UNIDAD ÓPTICA
ASUS DRW-24F1MT DVD 24X
Precio: 16.95 €



MONITOR
MONITOR LG 24MT47D-BZ 24" LED
Precio: 158 €



ALTAVOCES
CREATIVE INSPIRE A-250 2.1
Precio: 26 €



TECLADO
OZONE BLADE
Precio: 49 €



RATÓN
OZONE NEON
Precio: 34,95 €



PERIFÉRICOS EXTRA

MAYFLASH FIGHSTICK F300
Precio: 42.95 €

MAYFLASH JOYSTICK ARCADE UNIVERSAL
Precio: 29,95 €

NOX KHENSU GAMEPAD WIRELESS – GAMEPAD
Precio: 28,90 €

CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

MONITOR

DELL ULTRASHARP U2414H 24" LED IPS
Precio: 255 €
Más información: Dell
Web: *www.dell.es*

Con una excelente calidad de imagen y con entrada DisplayPort ofrece un cuidado diseño de bisel delgado.



PROCESADOR

INTEL CORE I5-6600K
Precio: 234.95 €
Más información: Intel
Web: *www.intel.es*

Los nuevos chips de 14 nm llegan con un rendimiento formidable. ¡Es hora de dar el salto a la sexta generación!



TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 960 GAMING 4GB GDDR5
Precio: 231 € **Más información:** MSI
Web: *es.msi.com*

Con un precio bastante razonable, los 4 GB de esta variante garantizan fluidez con cualquier juego actual.



RAM

G.SKILL RIPJAWS V RED DDR4 2133 PC4-17000 16GB 2X8GB CL15
Precio: 76 €
Más información: G.Skill
Web: *www.gskill.com*

En una disposición de 2 módulos de 8 GB, el rendimiento en doble canal es excelente y admite overclocking.



UNIDAD ÓPTICA

SAMSUNG SN-506BB BLU-RAY SLIM
Precio: 52.95 €
Más información: Samsung
Web: *www.samsung.com*

Si no quieres prescindir del soporte para DVD y Blu-ray esta unidad es ágil, veloz grabando y muy elegante.



ALTAVOCES

CREATIVE GIGAWORKS T40 SERIES II
Precio: 106 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido con gran nitidez y potencia pese a la ausencia de un módulo de subgraves, gracias a la tecnología BasXPort.





PERIFÉRICOS EXTRA

STEAM CONTROLLER
Precio: 54,99 €
Más información: Steam
Web: *store.steampowered.com*

Aunque diseñado para las Steam Machines, la versatilidad del mando de Valve lo convierte en un formidable gamepad.



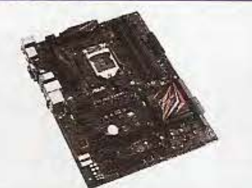
PARA TU PC
actualizar tu equipo

RECOMENDADA POR MICROMANÍA

PLACA BASE

ASUS Z170 PRO GAMING
Precio: 159 €
Más información: Asus
Web: *www.asus.com/es*

Con el socket 1151 para los nuevos chips Skylake, esta placa de Asus es una de las mejores opciones gaming.



CAJA

COOLER MASTER MASTERCASE 5
Precio: 111 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

La nueva MasterCase 5 tiene las capacidades del formato sobremesa convencional y un diseño excelente.



TARJETA DE SONIDO

CREATIVE SOUND BLASTER Z
Precio: 69 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido de alta calidad, que cuenta con avanzadas tecnologías de audio, destacando SBX Pro Studio.



DISCO DURO

WESTERN DIGITAL NAS RED 2TB SATA3
Precio: 92.95 €
Más información: Western Digital
Web: *www.wd.com*

Un disco convencional, sustentado en una tecnología fiable y robusta con una enorme capacidad de 2 TB.



TECLADO

RAZER BLACKWIDOW ULTIMATE 2016
Precio: 99.95 €
Más información: Razer
Web: *www.razerzone.es*

La aparición de nuevas variantes y modelos permiten que este formidable teclado gaming sea más asequible.



RATÓN

RAZER MAMBA 5G CHROMA TOURNAMENT EDITION 16000 DPI
Precio: 74,95 € **Más información:** Razer
Web: *www.razerzone.es*

El excepcional sensor láser junto a un diseño evolucionado hacen del Mamba y ratón gaming soberbio.



PERIFÉRICOS EXTRA

THRUSTMASTER TMX FORCE FEEDBACK
Precio: 150 €
Más información: Thrustmaster
Web: *www.thrustmaster.com*

El nuevo TMX consta de un diseño robusto y deportivo, compatible con Xbox y PC.



TU PC A LA ÚLTIMA

CAJA
ANTEC SIGNATURE S10
Precio: 359 €



PLACA BASE
MSI X99A GODLIKE GAMING
Precio: 503 €

PROCESADOR
INTEL CORE I7 5960X
Precio: 1.134 €



RAM
KINGSTON PREDATOR PC4-24K 32GB
Precio: 233 €



TARJETA GRÁFICA
ASUS GEFORCE GTX 1080 FOUNDERS EDITION 8GB
Precio: 779 €



TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUND BLASTER ZXR
Precio: 189 €



DISCO DURO
WD NAS RED 6TB SATA3
Precio: 259 €



UNIDAD ÓPTICA
SILVERSTONE SOB02 BLU-RAY SLIM
Precio: 157 €

MONITOR
ASUS PG348Q 34" WLED UWQHD
Precio: 1.299 €





ALTAVOCES
RAZER LEVIATHAN SOUNDBAR 5.1
Precio: 239 €



TECLADO
CORSAIR K95 RGB
Precio: 199 €



RATÓN
MADCATZ R.A.T. PRO X ULTIMATE
Precio: 164 €



PERIFÉRICOS EXTRA

LOGITECH G920 DRIVING FORCE
Precio: 379 €

NVIDIA SHIELD PRO
Precio: 299,99 €

HTC VIVE STEAM VR
Precio: 956 €

EQUIPOS COMPLETOS DE

Compara configuraciones y precios

MINI PC ALL IN ONE

HASTA 1.000 €

ZOTAC ZBOX MAGNUS EN970 PLUS

Precio: 949 € **Disponible:** *www.alternate.es*

La Steam Machine de Zotac que recomendábamos anteriormente está basad a en la tecnología de este equipo, en el que puedes instalar el sistema operativo que prefieras. Destaca su GPU y su SSD de 120 GB.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-5200U 2200MHz
- **RAM:** 8 GB RAM
- **GPU:** GTX 960
- **Disco duro:** 120GB M.2 SSD
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■■□

DE 1.000 € A 1.500 €

ASUS ROG G20CB SP003T

Precio: 1.015 € **Disponible:** *www.rakuten.es*

La versión más actual del G20, viene equipada con un procesador y GPU de última generación, sistema operativo Windows 10 y un rendimiento optimizado, pero diseño es su punto más fuerte y distintivo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-6400
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 950 2 GB GDDR5
- **Disco duro:** 1 TB SATA 3
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■□□

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI GAMING 24 6QE 4K-004ES

Precio: 1.699 € **Disponible:** *www.pccomponentes.es*

Con un soberbio diseño actualizado y un nivel de equipamiento envidiable, este todo-en-uno de 23,6" y 4K de MSI representa la opción más equilibrada de la gama. También hay variantes por menos de 1.500 €.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX960M 4 GB
- **Disco duro:** HDD 2TB + SSD de 256 GB mSATA
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■□□

MÁS DE 2.000 €

MSI VORTEX G65 6QF

Precio: 3.999 € **Disponible:** *es.msi.com*

Si vas a tirar la casa por la ventana para tu próximo PC, no dejes de considerar el pequeño e innovador Vortex. Pese a su tamaño, integra los componentes más poderosos, incluyendo una doble gráfica en SLI.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 32 GB
- **GPU:** 2 x GeForce GTX 980 8 GB GDDR5
- **Disco:** HDD 1 TB + SSD 256 GB (2 x 128 Super Raid)
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■■□

EQUIPOS COMPACTOS

NEWCOOLPC GAMER XI

Precio: 859,95 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

El Gamer XI de Coolmod actualiza parte de sus componente pero mantiene su precio por debajo de los 1000€ con un nivel de equipamiento sensacional. Una opción estupenda para el aficionado.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700
- **RAM:** 8 GB (2 x 4 GB) 2400 MHz
- **GPU:** GeForce GTX 960 OC 4GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 1TB SATA3
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■■□

MSI AEGIS

Precio: 1.199 € **Disponible:** *es.msi.com*

Diseño vanguardista, en un compacto radicalmente gaming que, además, está muy bien equipado mediante componentes de última generación. Especialmente recomendable para LAN-Party.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel i7 6700
- **RAM:** 16 GB DDR4
- **GPU:** GTX 960 / 970 4GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 256GB SSD M.2 SATA + HDD 2TB SATA
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■■□

ALTERNATE FURY-X EDITION V2

Precio: 1.649 € **Disponible:** *www.alternate.es*

Esta configuración de Alternate es una de las pocas que cuenta con la formidable gráfica de AMD, Fury, acompañada de un nivel de equipamiento a la altura, que se ha renovado últimamente.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 16 GB DDR3
- **GPU:** AMD Radeon R9 Fury X
- **Disco duro:** HDD 2TB + SSD 250 GB
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■□□

COOLPC GAMER XIII MINI

Precio: 2.219 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Difícilmente cabe más en un formato compacto. El Gamer XIII Mini, basado en un chipset Intel X99, es un sensacional PC para jugar. Su precio, pese a ser elevado, se justifica por su soberbio equipamiento.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-5820K
- **RAM:** 32 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX 980 Ti
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 120 GB
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■■□

TODAS LAS CATEGORÍAS

para equiparte con un nuevo PC

EQUIPOS SOBREMESA

ILIFE GA430.10

Precio: 899 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

Si quieres un PC gaming a bajo precio, poco vas a encontrar más equilibrado que este equipo de iLife, que por menos de 1000 euros ofrecerá un rendimiento estupendo de aquí a un par de años, mínimo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-6600
- **RAM:** 8 GB DDR4 2133 MHz
- **GPU:** GeForce GTX 970 G1 4GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB

INTERÉS:

ILIFE GA540.05

Precio: 1.399 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

iLife se pasa también a las GTX 1080 con este nuevo modelo de su gama gaming. Algo más limitado que otros, aunque a un precio realmente atractivo para una equipación que te permitirá jugar a todo sin problema.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core I7-6700 / 3,40GHz
- **RAM:** 16 GB DDR4 2133 MHZ Crucial (2X8 GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB
- **Disco duro:** SSD 240 GB

INTERÉS:

PCCOM PLATINUM 1080

Precio: 1.969 € **Disponible:** *pccomponentes.com*

La serie de ordenadores PcCom se actualiza con el Platinum 1080, que por un precio muy razonable integra lo último de NVIDIA con una configuración muy equilibrada. Todo por menos de 2000 euros.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 16 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 500 GB SATA 3

INTERÉS:

COOLPC NVIDIA GAMERS V

Precio: 2.879 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Dentro de la nueva línea de equipos CoolPC Nvidia, el Gamers V viene a ser el tope de gama razonable, que dentro de un exclusivo chasis Corsair Spec Alpha GTX integra dos nuevas y poderosas gráficas en modo SLI.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 16GB DDR4 (2x 8GB)
- **GPU:** 2x Asus GeForce GTX 1080 8 GB
- **Discos:** 256GB M.2 SSD + 2TB HDD

INTERÉS:

EQUIPOS PORTÁTIL

HASTA 1.000 €

ASUS G551JX-DM218H

Precio: 969 € **Disponible:** *www.asus.es*

Asequible, poderoso y con un delgado y sobrio diseño, el G551JX de Asus es un portátil de 15,6" capaz de ejecutar con fluidez cualquier juego actual. Integra una unidad óptica DVD 8X supermulti y conectividad WiFi AC.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4720HQ
- **RAM:** 8GB
- **GPU:** Nvidia GTX950M
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS:

DE 1.000 € A 1.500 €

MSI GE62 6QD-269XES HEROES EDITION

Precio: 1.099 € **Disponible:** *es.msi.com*

La última serie de portátiles gaming de MSI ha incorporado algunas ediciones como ésta, decoradas espectacularmente con el MOBA de Blizzard «Heroes of the Storm». Por supuesto, los componentes son de primera.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX960M
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

DE 1.500 € A 2.000 €

DELL ALIENWARE 17 R3

Precio: 1.699 € **Disponible:** *www.alienware.es*

Introducimos uno de los modelos de la gama Alienware que sigue estando en la vanguardia del gaming portátil. Con el genial diseño de la gama, esta variante intermedia viene muy bien equipada.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX970M
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS:

MÁS DE 2.000 €

ACER PREDATOR G9-791 (76CD) 17,3"

Precio: 2.299 € **Disponible:** *www.acer.com*

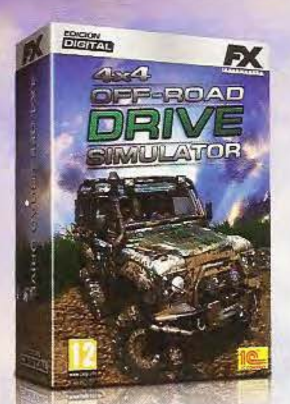
La renovación de la línea de portátiles gaming de Acer nos trae este formidable equipo que cuenta con lo último en componentes, destacando su pantalla IPS y su sistema de sonido Predator Surround 4.2.



FICHA TÉCNICA

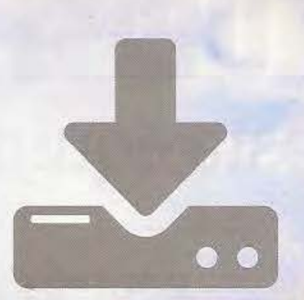
- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 32GB RAM DDR4 SDRAM
- **GPU:** GTX 980M 4GB
- **Disco duro:** 1TB + 128 SSD

INTERÉS:



micromanía te regala

4X4 OFF-ROAD DRIVE SIMULATOR



¿Te gusta pilotar y pisarle a fondo? Pues en este juegazo valorado en 10 euros es más importante ser hábil con el volante y las marchas que un as de la velocidad. ¡Vívelo a tope!

El mundo de la competición "off road" es totalmente diferente a cualquier otra sobre 4 ruedas. Aquí lo importante no es ser rápido, sino un auténtico as de las marchas y de la conducción extrema. Demuestra tu destraza al volante sobre los terrenos más duros y exigentes que puedas imaginar. Nunca has vivido una competición como la que «4x4 Off-Road Drive Simulator» te propone: escenarios agrestes, salvajes, duros, exigentes al máximo... ¿Crees estar listo para derrotar a la naturaleza más brutal, manejando el volante? ¡Pues demuéstralo con un juego en el que pondrás a prueba tus habilidades!

En este espectacular juego de 1C Company y FX Interactive tienes a tu disposición más de 20 prototipos reales de vehículos, recreados con el motor «Unreal» para el máximo realismo visual. Además, competirás en escenarios de todo el mundo: Estados Unidos, Australia, Rusia, Tailandia... Y en circuitos de todo tipo: desiertos, montañas, ríos, pantanos... Tienes que estar listo para hacer frente a las inclemencias del tiempo, a los desafíos más exigentes de la naturaleza y a los imprevistos que el terreno te presente. «4x4 Off-Road Drive Simulator» va a obligarte a demostrar de qué pasta estás hecho. ¡Disfruta de un juegazo increíble valorado en 10 euros!



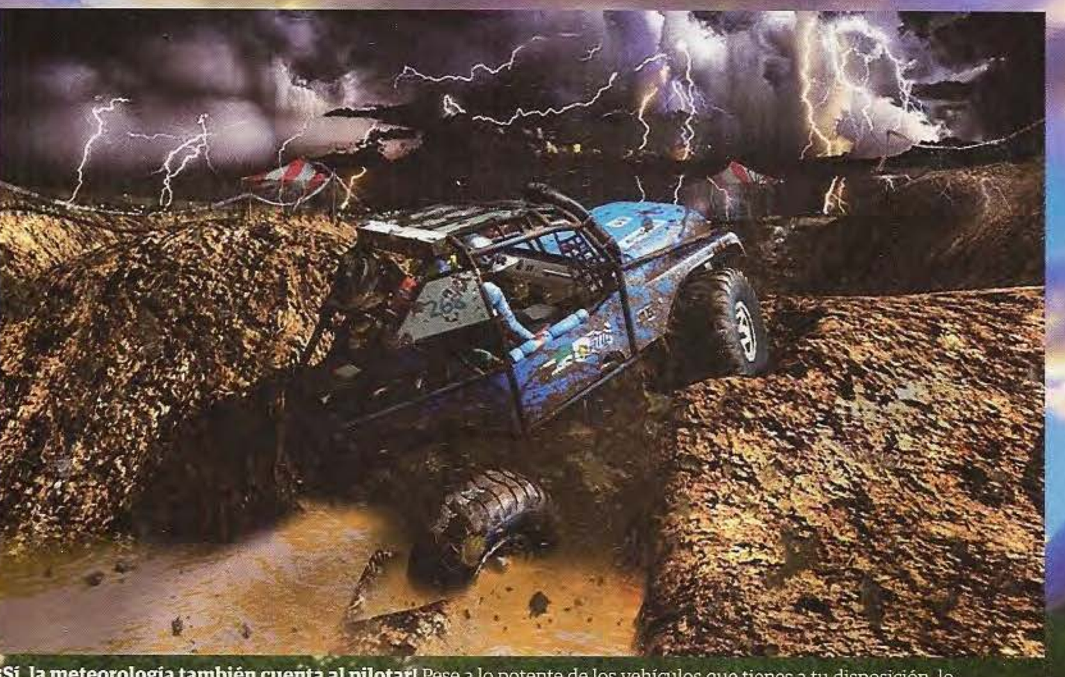
¡Agarra el volante, pon la reductora y a recorrer los trazados más salvajes! En este juego no importa ser el más rápido, sino el más hábil con el volante.

> **"Disfruta de la competición automovilística más exigente y salvaje que puedas imaginar"**





La competición se desarrolla en todo topo de terrenos. Podrás pilotar en tierra, agua, piedras, barro... ¡Debes estar preparado para cualquier escenario!



¡Sí, la meteorología también cuenta al pilotar! Pese a lo potente de los vehículos que tienes a tu disposición, lo cambiante del clima puede complicar enormemente todo en cualquier momento. ¡Rayos, truenos y centellas!

CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «4x4 Off-Road Drive Simulator» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha en el banner "Ya en tu kiosco".

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.

Reparto de Claves

Introduce la clave obtenida en tu revista Micromanía

Introduce también tu email para recibir la clave de activación del juego en la tienda online de FX Interactive

¡Hazte con tu clave!

3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y dirección IP.

¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: **CPU:** Pentium 4 a 2.4 GHz **RAM:** 2 GB **Tarjeta 3D:** 256 MB (Radeon X700, GeForce 6600 o superior) **Conexión:** ADSL

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.

CANJEAR CÓDIGO FX

Introduce tu código promocional o el código de tu tarjeta de puntos.

ACEPTAR

2 Ya tienes activa tu copia de «4x4 Off-Road Drive Simulator». Compruébalo en "Mi Perfil" y asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «4x4 Off-Road Drive Simulator» para acceder a tu área e instalarlo.



3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.

INSTALACIÓN

Selecciona el disco donde instalar el juego:

OVERWATCH

¡Blizzard ya reina en otro género!



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
12 **Género:** FPS/Hero Shooter **Idioma:** Español (textos y voces) **Estudio/compañía:** Blizzard/Activision Blizzard **Distribuidor:** Activision Blizzard **Nº de DVDs:** 1 **PVP rec:** 39,95 € **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *playoverwatch.com* Infomación abundante y foros activos	**Personajes:** 22 **Mapas multijugador:** 12, **Modos de juego:** 4 (Asalto, Escolta, Control e Híbrido) **Precio de micropagos:** Desde 1,99€ por dos cajas a 39,99€ por 50 **Eventos semanales:** Un modo de juego original cada semana **Modo offline:** No	**CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** Intel HD5000, GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce GTX 980, AMD R290, AMD R390 **Conexión:** ADSL 20MB, Fibra Óptica 200MB	**CPU:** Intel Core i3, AMD Phenom X3 8650 o superior **RAM:** 4 GB **Espacio en disco:** 30 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 460, Radeon HD 4850, Intel HD 4400 o superior **Conexión:** ADSL, cuenta en Battle.net	**CPU:** Intel Core i5, AMd Phenom X3 o superior **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 30 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 760, AMD Radeon HD 7950 o superior **Conexión:** Fibra óptica, cuenta en Battle.net


Saber predecir los Súpers es importante. Cada héroe hace un ruido o pronuncia unas palabras concretas antes de lanzarlo.


También debes saber usar tu Súper con cabeza. No siempre es conveniente activarlo en cuanto lo tienes cargado.


Colaborar con los compañeros es imprescindible, de hecho, es la base de este juego. Si eso no va contigo, busca otra cosa.



Bendita sea Mercy, no solo es un médico tremendamente útil que también aumenta el daño de los aliados, sino que es uno de los personajes para novatos con los que más se aprende.



La embestida de Reinhardt te hace polvo si te pilla. Con el tiempo aprendes a evitarla, pero en los primeros niveles te pilla desprevenido y da un montonazo de rabia.

Muchos han sido reacios a «Overwatch» porque no tiene campaña individual, tiene pocos modos de juego y Blizzard no ha metido, tampoco, muchos mapas. Sin embargo, los que llevaban meses probando la beta sabían lo que tenían delante y, una vez ha llegado a las tiendas, el fenómeno ha sido espectacular y las críticas han quedado más relegadas a, por ejemplo, los micropagos que desbloquean botín.

> "La variedad de personajes suple la actual falta de modos de juegos y de mapas"

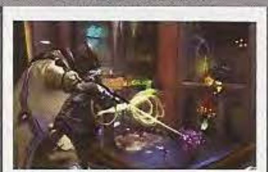
El concepto de "Hero Shooter" más puro

Se puede criticar al "Hero Shooter" por estas razones, y seguro que por otras más, pero nosotros no podemos sino alabar lo maravilloso de su jugabilidad, lo depurado que está su rendimiento -pues hasta en portátiles va bien- y lo diferentes que son cada uno de los héroes incluidos. En el momento de este análisis, que hemos retrasado por jugarlo en profundidad, Blizzard ya ha introducido un nuevo personaje, Ana, lo que aumenta a 22 la cifra. Que tal cantidad se sienta variada es impresionante, sobre todo porque hay una mezcla de ideas que ni los MOBA consiguen en algunas ocasiones: ¿un monje que ayuda curando, pero señalando y haciendo vulnerables a los enemigos? ¿Un tanque que puede brincar, romper la formación enemiga, protegerse y huir? ¿Un asesino que deje su ataque especial y retroceda en el tiempo para no morir por la onda expansiva? Zenyatta, Winston y Tracer son solo tres ejemplos, y estas tres son solo algunas de las múltiples estrategias que permiten sus habiliades.

Los personajes son la esencia

Dominar a cada personaje lleva su tiempo, pero es la gracia del juego. Dado que no hay un sistema de progresión más allá de los trajes, sonidos y graffities que desbloqueas, es tu propia experiencia con cada héroe la que determina cómo eres de bueno, así como el nivel que

NUEVOS HÉROES A LA VISTA



Blizzard ha lanzado recientemente una nueva heroína que se llama Ana. Es un médico que cura a distancia, pero que también puede entorpecer a los enemigos y ser un poquito ofensiva. Esta particular mezcla nos hace pensar que en Blizzard tienen muchos y buenos planes para los héroes que vayan sumando a su juego. Esperemos que lo hagan cada pocos meses y siempre gratis, como ha sido el caso con Ana.



Tracer es uno de los héroes favoritos de todo el mundo, pero cuando hay dos o tres en un mismo equipo, acabas odiándola un poquito y agotado de sus frases. La caballería de las narices...

MODO COMPETITIVO

El modo competitivo de Blizzard permite tomarse más en serio las partidas multijugador.



Aunque jugar un poco despistado y para relajarse es lo que más nos gusta de «Overwatch», a veces merece la pena tomárselo en serio y esforzarse para conseguir buenos rangos y buenas puntuaciones que te hagan subir de categoría y te convierten en un usuario importante de la temporada.



El modo competitivo de «Overwatch» no te deja repetir personaje, te penaliza si te vas de la partida y está pensado para que lo juegues día a día y con amigos, si es posible. La colaboración es clave para seguir subiendo de niveles y categorías. Así que, ya sabes... ¡a perseverar!



Hay que estar compenetrados para vencer. Si todo el mundo cumple con la función de su tipo de personaje y hay uno de cada, las posibilidades aumentan.



Quedarse un poco atrás también puede servir. Si tienes un francotirador, es normal que te quedes en lo alto y esperando un poco, ¡pero ayuda con el objetivo!

vas subiendo y que te permite, por ejemplo, acceder al modo competitivo. Este nuevo modo debe diferenciarse de los otros tres que determinan los objetivos en cada partida, ya sea mover un cargamento por el escenario, dominar durante cierto tiempo una posición o hacer ambas cosas una detrás de otra. No hay mucha variedad en mapas ni modos de juego, pero también es cierto que esto nos ha dado igual: la experiencia de juego es tan pura, tan precisa y tan variada gracias a sus personajes que uno no se cansa de «Overwatch» tan rápido como debería hacerlo por su falta de contenido, que ya irá llegando. Ahora mismo, es una demostración más de lo bien que entiende Blizzard los géneros de los videojuegos y de cómo los reducen a su mínima expresión para hacerlos más divertidos. «Hearthstone» y «Heroes of the Storm» lo hicieron con las cartas y el MOBA, y «Overwatch» lo hace con los FPS. **B.T.V.**

LA REFERENCIA



TEAM FORTRESS 2

Valve prácticamente se inventó el subgénero de los "Hero Shooters" con este maravilloso FPS. A día de hoy, sigue siendo un referente.

ALTERNATIVAS

BATTLEBORN

Nota: 92 — **MM 246**

QUAKE III: ARENA

Nota: 78 — **MM 247**

NUESTRA OPINIÓN

Lucha con el resto de héroes de «Overwatch» por mantener objetivos y evitar que el rival sea más listo que tu equipo. Un "shooter" multijugador alucinante e imprescindible.

LO QUE NOS GUSTA

- La variedad que aporta cada héroe. Son únicos, están bien equilibrados y son divertidos de manejar.
- Los escenarios, aunque no muy abundantes, permiten toda clase de estrategias y artimañas.
- Es bonito como él solo, y rinde bien en ordenadores menos potentes, incluso en portátiles.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La progresión no es nada interesante: se basa exclusivamente en nuevos trajes, gestos o frases que apenas motivan para seguir jugando.
- Que haya micropagos en un juego que cuesta 40 €.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO MULTIJUGADOR

Blizzard ha demostrado que es capaz de coger géneros complejos y reducirlos a tres o cuatro aspectos clave que enganchen una barbaridad. «Overwatch» es eso, llevado a los FPS, y para colmo es muy bonito, no tiene problemas de conectividad y sigue creciendo con contenido gratuito. Los micropagos son algo feo, pero pueden ignorarse.

LA NOTA 90

METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 70 | METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 91

LEGO STAR WARS EL DESPERTAR DE LA FUERZA



¡Que la Legofuerza sea contigo!

LA REFERENCIA



LEGO MARVEL'S AVENGERS
La esencia es muy similar, pero «El Despertar de la Fuerza» es más variado y bastante mejor.

ALTERNATIVAS

MIGHTY NO 9
Nota: 70 **MM 256**

ANIMA GATE OF MEMORIES
Nota: 72 **MM 256**

Casi coincidiendo con el lanzamiento de «LEGO Marvel's Avengers» y con el estreno de la nueva película de Star Wars se filtró la existencia de la adaptación al universo LEGO de la misma. Entonces, nos quejábamos de que la saga de juegos de LEGO pecaba de excesiva complacencia y apenas se había atrevido a innovar en su fórmula. Y vaya, no es que «El Despertar de la Fuerza» se reinvente la misma, pero sí introduce un par de novedades interesantes que hacen que esta versión de la exitosa nueva entrega de la saga creada por George Lucas aporte algo más y de vidilla a la saga. De hecho, sólo con el carisma de Star Wars y sus personajes y las novedades que Taveller's Tales ha introducido, se puede considerar, sin mucho problema, como el mejor título de LEGO que hay disponible.

30 años te contemplan

El prólogo de «El Despertar de la Fuerza» nos lleva al final del capítulo VI de las películas. Sí, la Batalla de Endor se convierte en el preámbulo de esta nueva adaptación al universo LEGO de las pelis de Star Wars. Y lo hace de maravilla, manejando a Chewie, Han Solo, Leia, R2 D2 y hasta Darth Vader, Luke y el ewok Wicket. Pero tras la apoteosis que todos conocemos, el salto en una elipsis de 30 años nos lleva a conocer a los

> "La nueva entrega de Star Wars cobra vida en el universo LEGO con el mejor juego de la saga"

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA




- **Género:** Acción/Aventura
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Traveller's Tales/Warner Bros.
- **Distribuidor:** Warner Bros.
- **Nº de DVDs:** 2 **PVP rec:** 29,99€
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *videogames.lego.com/es-es/lsw-the-force-awakens/*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Capítulos:** 10 (más prólogo y epílogo)
- **Personajes controlables:** 9 (de "El Despertar de la Fuerza"), 4 (Prólogo de la Batalla de Endor)
- **Naves manejables:** TIE Fighter, X Wing, Halcón Milenario.
- **Multijugador:** Sí, cooperativo, local.

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 970, GeForce GTX 690 GeForce GTX 980
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core 2 Quad Q6600 a 2.4 GHz, Phenom X4 9850 a 2.5 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 14 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GT 430, Radeon HD 6850
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 14 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



Sí, en los combates el uso de coberturas es algo que nos encontraremos en múltiples ocasiones. ¡Y funcionan muy bien!



El sistema de multiconstrucciones nos permite trabajar con las mismas piezas para montar y desmontar distintos artefactos.



Todos los personajes tienen su momento de gloria, ya sean rebeldes o de la Primera Orden. ¡Esta lucha no la viste en el cine!



¡Star Wars estalla en el universo LEGO como nunca! La adaptación de «El Despertar de la Fuerza» es de lo mejorcito en los juegos de la saga LEGO y tiene todas las escenas memorables.



¿Puzles? Sí, pero no te volverán loco casi nunca. Los hay de más y menos dificultad, pero el acceso a las terminales de la Primera Orden son cosa de Finn, o troopers controlados mentalmente.

nuevos personajes y a la Primera Orden: Rey, Finn, Poe Dameron y hasta 9 personajes en total de la nueva película podrán ser manejados –incluyendo a los clásicos Han, Leia y Chewie, más avejentados– y participar en todas y cada una de las secuencias del film.

El diseño de los diez capítulos que conforman la aventura es sensacional. El uso de las multiconstrucciones –usar las mismas pizas para montar y desmontar dos o más artefactos que nos ayuden a superar obstáculos o resolver puzles–, la combinación de habilidades de los personajes y el manejo de las grandes naves legendarias de Star Wars –TIE Fighters, X Wing y el Halcón Milenario–, además del uso de un humor –blanco– constante, hacen de «El Despertar de la Fuerza» un juego más que entretenido; es un juego estupendo, bien diseñado, variado –dentro de lo que cabe, claro–, muy pulido en su jugabilidad y, pese a que se hace corto, la opción de encontrar todos los secretos del juego hace que los completistas se planteen el desafío de resolverlo al 100%, volviendo sobre todos los niveles una vez desbloqueados los contenidos extras.

Para todos, y muy divertido

Se puede decir que estamos ante el mejor juego de LEGO que viene usando la fórmula "mágica" de Traveller's Tales desde hace años. No es redondo, no es perfecto, pero está muy bien diseñado y es divertido a más no poder. Es un juego para todos, fans de LEGO, de Star Wars y de juegos accesibles y hechos para pasarlo bien. Y técnicamente es impecable. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

¡Lucha contra la Primera Orden y encuentra a Luke! La recreación en el mundo LEGO de «El Despertar de la Fuerza» te invita a controlar a los personajes principales de la película y vivir la misma en tu PC.

LO QUE NOS GUSTA

- Están todos los personajes de la película y podemos manejarlos directamente a lo largo del juego.
- El sistema de multiconstrucción, para poder usar las mismas piezas montando y desmontando artefactos.
- Los numerosísimos secretos que esconde cada uno de los capítulos. ¡Te lo jugarás varias veces!
- Estupendos puzles y desafíos. ¡Y un gran doblaje!

LO QUE NO NOS GUSTA

- No deja de ser muy repetitivo. Difícilmente encuentras algo que haga único a un capítulo.
- Se hace corto. A no ser que lo completes al 100%.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

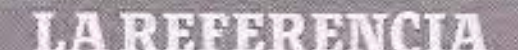
Traveller's Tales exprime al máximo la fórmula de los juegos de LEGO en la adaptación de "El Despertar de la Fuerza", ofreciendo el que es, posiblemente, el mejor de toda la saga. El sistema de multiconstrucciones, el estupendo doblaje y la adaptación de las mejores escenas de la peli ofrecen un resultado sensacional.

LA NOTA **80**

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 83 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 71

THE TECHNOMANCER

Crónicas marcianas



LA REFERENCIA



MARS WAR LOGS
Personajes y trama difieren, pero el universo de juego es el mismo y su diseño es parecido.

ALTERNATIVAS

FALLOUT 4
Nota: 94 — **MM 249**

THE DIVISION
Nota: 86 — **MM 253**

Spiders vuelve a la actualidad con el lanzamiento de «The Technomancer», juego con el que nos llevan, de nuevo, al universo marciano que descubrimos en «Mars War Logs», aunque personajes e historia son diferentes.

En el juego nos metemos en la piel de Zach, joven novicio a punto de convertirse en tecnomante de la orden marciana, una especie de guerreros místicos, a medio camino entre monje y soldado. La cosa es que en su iniciación, Zach accede a conocer los principales secretos de la orden, que ha de mantener, además de contribuir a la resolución de cierta conspiración de los enemigos de los Tecnomantes, ayudar a mantener la paz y el orden en un Marte asolado y distópico, y combatir. Sobre todo, combatir, tanto contra la salvaje fauna local como contra muchas facciones enemigas. Los Tecnomantes son una especie de policía política y religiosa, y hay quien no puede ni verlos.

Elige tu estilo

Una de las cosas más llamativas es que podemos desarrollar las habilidades de Zach en cuatro apartados distintos, relativos a otros tantos estilos de combate: con lanza, arma de fuego, arma blanca corta o tecnomancia, una combinación de magia resultante de mutaciones e implantes cibernéticos, para lanzar ataques eléctricos.

> "Hazte Tecnomante en Marte y combate a tus enemigos con magia y tecnología"

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
16 **Género:** Acción/Rol/Aventura **Idioma:** Español (textos) **Estudio/compañía:** Spiders/Focus **Distribuidor:** Badland Games **Nº de DVD:** 2 **PVP rec:** 44,95€ **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *www.thetechnomancer-game.com* Información muy completa del juego	**Tipos de talentos:** Seis **Tipos de atributos:** Cuatro **Tipos de combate/habilidades:** Cuatro (Guardián, Tecnomante, Furtivo, Guerrero) **Multijugador:** No	**CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 970, GeForce GTX 690, GeForce GTX 980 **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core i5 2500 a 3.3 GHz, AMD FX 4100 X4 a 3.6 GHz **RAM:** 4 GB **Espacio en disco:** 11 GB **Tarjeta 3D:** Radeon HD 6950, GeForce GTX 560 **Conexión:** ADSL (activación Steam)	**CPU:** Core i5 **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 15 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx **Conexión:** ADSL


Crear un equipo de apoyo para algunas misiones resulta vital. Es mejor no meterse con ciertos enemigos si vas solo.


¡Marte espera a los Tecnomantes! Prepárate a entrar en un mundo de rol, ciencia ficción y muchas peleas contra todo tipo de enemigos en Marte. Incluso fauna local... ¡descomunal!


Los ataques eléctricos del los tecnomantes viene de una combinación de implantes y "magia" resultante de mutaciones.



Las criaturas marcianas de los niveles inferiores suelen atacar en manada. Y ojo, porque muchas veces van comandadas por un "jefe" cuyos ataques y poderes suelen ser mayores.


A medida que ganamos experiencia podemos desbloquear habilidades de los tres tipos de combate o de la Tecnomancia.

El combate es, pues, el corazón de la acción en «The Technomancer». Y elegir el camino a desarrollar de las habilidades no es una elección baladí, pues nos topamos con enemigos de todo pelaje: que atacan con armas de fuego, en combates cuerpo a cuerpo, con "magia" como la nuestra, y con criaturas de la fauna salvaje que también usan ataques lejanos, lanzando objetos, gases o electricidad. Elegir el estilo adecuado contra el enemigo correcto, y tenerlo desarrollado a buen nivel, no es poca cosa. Y escoger con acierto y equilibrio no es sencillo.

Además, tenemos la posibilidad de crear, desmantelar y modificar objetos y armas gracias a las opciones de personalización en bancos de herramientas.

«The Technomancer», por ambientación, ideas y opciones de acción está repleto de detalles interesantes. Pero ocurre que, a la hora de la verdad, hay cosas que no acaban de desarrollarse lo suficiente o decisiones de diseño de jugabilidad y acción algo peculiares. Que el personaje no pueda saltar es una de ellas. Algo que se echa de menos sobre todo en combate. Que la mayoría de secundarios que pueblan el mundo de juego apenas ofrezcan posibilidades de interacción, como el propio mundo, es otra. En esencia, convierte un mundo interesante y con muchas posibilidades en uno bastante frío y dirigido en la acción.

«The Technomancer» es un juego que, si le das una oportunidad, puede ofrecer cosas muy atractivas, pero le falta chispa y personajes con carisma. A un precio más asequible, valdría más la pena. Espera a que baje algo... **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Descubre la verdad de los Tecnomantes y las conspiraciones marcianas. Ciencia ficción, rol y acción se dan la mano en un juego que nos lleva al planeta rojo en un futuro desolador.

LO QUE NOS GUSTA
- La posibilidad de alternar entre los distintos tipos de combate, desarrollando las habilidades al gusto.
- La opción de crear y desmantelar grupos de apoyo, para que nos sigan en algunas misiones o no.
- Los diseños de las criaturas y los jefes monstruo.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Muy plano en la mayoría de misiones secundarias, en que muchas veces somos poco más que mensajeros.
- Aunque los escenarios son muy grandes, apenas hay interacción con gran parte de personajes secundarios.
- Sensación continua de rigidez en historia, diálogos...

VALORACIÓN POR APARTADOS
GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIVERSIÓN
CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL
Entrar en la orden de los Tecnomantes es el principio de una aventura en la que descubrir conspiraciones y pelear contra todo tipo de enemigos y fauna salvaje. Un JDR interesante y con buenas ideas, pero algo plano en su puesta en práctica y diseño de personajes, que se ve afectado por una sensación de rigidez global que le da poca vida.

LA NOTA 68

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 70 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 57

DEX

¿Sueñan los personajes de videojuegos con usuarios eléctricos?

JUEGO RECOMENDADO micromanía

LA REFERENCIA



TRANSISTOR
La distópica fantasía cyberpunk de «Transistor» ofrecía toques de estrategia.

ALTERNATIVAS

FALLOUT 4
Nota: 94 — MM 249

MIRROR'S EDGE CATALYST
Nota: 82 — MM 256

El futuro distópico es una constante de las aventuras cyberpunk. De «Deus Ex» a «System Shock», pasando por «Syndicate», «Transistor» o cualquier otro nombre que te venga a la mente, el mundo del videojuego ha explorado este universo desde hace décadas. Es ahí, justo, en el pasado, donde «Dex» fija la vista para aprovechar el estilo, la estética y la ambientación con la que Dreadlocks nos brinda un juego que, bajo su apariencia sencilla y retro, encierra un pedazo de aventura sensacional. «Dex» nos llega ahora en su versión mejorada "enhanced", pues el juego original apareció hace un par de años en descarga, pero Badland lanza una edición física con todas las mejoras que ha tenido el juego en este tiempo.

¿Qué ha pasado?

Dex, la protagonista de la aventura, que da nombre al juego, despierta sin saber muy bien quién es, dónde está ni qué está ocurriendo. Sólo sabe que un tal Raycast se ha metido en su mente, le ha despertado y ha visto cómo las fuerzas de seguridad de la ciudad de Harbor Prime la buscan, y no parece que con buenas intenciones. Huir y buscar a ciertos personajes indicados por Raycast parece la única solución.

El arranque de «Dex» es casi canónico en el mundo cyberpunk.

> "Una aventura que nos ofrece un futuro distópico en que todos estamos conectados a la red"

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

16

- **Género:** Aventura/Acción
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Dreadlocks/Techland
- **Distribuidor:** Badland Games
- **Nº de DVD:** 1 **PVP rec:** 19,95€
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *en.dreadlocks.cz/games/dex* Información básica e imágenes

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Áreas de Harbor Prime:** 13 (más estación espacial)
- **Tipos de armas:** Pistola, automáticas, escopeta, puños
- **Habilidades mejorables:** 8
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 970, GeForce GTX 690 GeForce GTX 980
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium a 2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 8 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800, Radeon 2600 HD
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL


Dame eso, y eso de allí, y eso otro... Visitar a los comerciantes para obtener armas, medicinas y objetos es imprescindible.



¡Así es el futuro de «Dex»! Y... no es tan bonito como se puede pensar. Disfruta de un excelente juego de ambientación cyberpunk con estilo retro y que mezcla acción, rol y aventura.


¿Así que implantes cibernéticos, eh? Es imprescindible que Dex se "aumente". Pero ojo, las opciones son limitadas...


¿Qué habilidad desarrollamos ahora? Todas son importantes, pero algunas te ahorrarán tiempo y rodeos. Tú decides, eso sí...



¡Vale, ya estás conectada a la red! La habilidad de Dex es entrar en la red en cualquier sitio y momento. Pero los virus nos detectan y la "concentración" se agota. ¡Cuidado, que te hacen daño!

Luego, la trama nos hablará de conspiraciones, esclavitud digital, engaños, manipulación y todo eso tan típico y tópico como tremendamente familiar a día de hoy sobre gobiernos, corporaciones y decadencia social.

Acción, aventura y más

«Dex» toma una forma de juego de acción 2D de scroll lateral para, desde las premisas indicadas, ofrecen una mezcla sensacional de acción, aventura y jugabilidad retro. La historia nos lleva a hacer de Dex un personaje a desarrollar con habilidades únicas, implantes cibernéticos y la necesidad de investigar, luchar, hablar y decidir. Las distintas misiones, principales y secundarias, no tienen un orden fijo, se pueden resolver de distintas maneras y pueden –no todas, pero sí algunas– ofrecer resultados variados según nuestras acciones. Además, «Dex» juega con la ética y la moralidad magistralmente, haciéndote sentir incómodo en muchos momentos.

La lucha en «Dex» nos obliga a ser pacientes, a controlar las rutinas de los enemigos –ya sean humanos o virtuales, al conectarnos a la red– a manejar muy bien los recursos –siempre escasos– y a probar, conocer, investigar y escoger caminos, aumentos, habilidades y armas, con todas sus consecuencias.

«Dex» es un juego a la vieja usanza en el mejor de los sentidos. Recuerda a joyas casi olvidadas como «Dreamweb» en múltiples apartados –pese a ser muy distintos–, y si te van el estilo retro y la ambientación cyberpunk es un juego estupendo que te hará sentir una punzada de nostalgia. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Descubre la conspiración de la red. Una IA se introduce en la mente de la protagonista y nos lleva a luchar contra una gran conspiración, en un juego de ambientación cyberpunk lleno de detalles y secretos.

LO QUE NOS GUSTA

- La estética y ambientación retro, con un gusto por el detalle exquisito, están perfectamente conseguidas.
- Es mucho más profundo y rejugable de lo que parece a primera vista. A medida que juegas, mejora.
- Que apenas pida equipo para funcionar a tope.
- Aunque podría ofrecer un mundo de juego más grande, los escenarios se aprovechan al máximo.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Aunque está diseñado así, ex profeso, a veces el combate se hace poco ágil y las peleas, largas.
- Es una pena que no esté doblado. Ganaría mucho.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIVERSIÓN
CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

«Dex» nos ofrece una mezcla de distintos géneros -rol, aventura, acción- en un juego con un estilo retro enormemente conseguido no sólo en su estética, sino en diseño de acción y jugabilidad. Recuerda a aventuras de los 90, da mucho más de lo que aparenta y engancha. Es una joyita a la que sólo le falta estar doblada y un poco más pulida.

LA NOTA **78**

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 78 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 62

UMBRELLA CORPS

Un juego totalmente zombi

LA REFERENCIA



OVERWATCH

Si hablamos de juegos de acción actual, pocos ganan al multi del gran «Overwatch».

ALTERNATIVAS

BATTLEBORN
Nota: 76 — **MM 255**

SUPERHOT
Nota: 82 — **MM 254**

Antes de que llegue «Resident Evil 7» el próximo Enero –y del que hay unas ganas tremendas– parece que Capcom quiere exprimir hasta la saciedad el universo zombi de una de sus sagas más legendarias. A veces nos encontramos con sorpresas estupendas en sus sagas alternativas, como «Resident Evil Revelations 2». Pero otras veces, como en «Umbrella Corps», nos toca bailar con la más fea. Y no es que estemos ante un juego que sea un desastre total, pero desde luego no es de lo mejor que ha hecho la compañía japonesa con el sello «Resident Evil».

La propuesta de «Umbrella Corps» pasa por un cambio de género. De la aventura, a la acción más directa. La perspectiva también cambia, y pasa a ser de tercera persona sobre el hombro –o primera, que también se puede adoptar– con cámara persecutoria. Puede parecer un capricho, pero es la que mejor le viene a un juego donde la velocidad de respuesta es importante, el uso de coberturas es muy relevante y la posibilidad de combatir cuerpo a cuerpo –el "brainer", una especie de hacha de diseño vanguardista– puede salvarte de la muerte cuando te quedas sin munición.

Solo o en compañía

Todo, a priori, suena bien en «Umbrella Corps»... Hasta que empie-

> "La acción, multijugador por equipos o individual contra hordas, es la base del juego"

INFOMANÍA

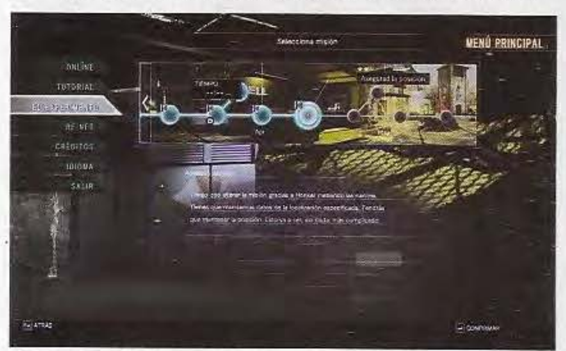
FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
18 **Género:** Acción/Survival Horror **Idioma:** Español (textos) **Estudio/compañía:** Capcom **Distribuidor:** Koch Media **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga) **PVP rec:** 29,99 € **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *www.capcom.co.jp/bioUC* Información básica sobre el juego.	**Mapas:** Siete **Tipos de enemigos:** Cinco (zombis, zombis mutados, cerberos, ganados, majini) **Tipos de arma:** pistola, automáticas, granadas, brainer. **Multijugador:** Sí (3 vs 3, dos modos: una vida, multimisión)	**CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 970, GeForce GTX 690 GeForce GTX 980 **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core i3 4160 a 3.6 GHz **RAM:** 4 GB **Espacio en disco:** 13 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 460 **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core i5 **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 15 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx **Conexión:** Fibra Óptica



Algún objetivo de misión se basa en el control de puntos estratégicos y no sólo en matar, sin más. Al menos, es diferente.



¡Hay zombis por doquier y quieren comerte! «Umbrella Corps» es un spin off del universo «Resident Evil»... no muy logrado, la verdad. Podría ser un modo extra en cualquier juego de la saga.



El modo individual es una "campaña", denominada "el experimento", que no deja de ser un modo horda continuo.



El "brainer" es, sin duda, el arma más divertida. Eso sí, hay que acercarse a los zombis, así que ten algo de cuidado...



Los cinco tipos de enemigos del juego son bastante limitados, la verdad. Además, no es que la IA en ninguno de ellos sea especialmente buena. En realidad, es de lo más mediocre. Como todo.

zas a jugar. Y es que Capcom ha lanzado como juego independiente algo que en otras producciones sería, ni más ni menos que un modo complementario más. Y eso que ofrece opciones de juego individual, en una campaña conocida como "El Experimento", que no es más que una sucesión de misiones de supervivencia en el típico diseño de horda: aguanta X tiempo, llega a X muertes, consigue X objetivos, etc. mientras no paran de atacarte zombis. Estaría bien si no hubiera que repetir cada uno de los siete mapas varias veces, lo que acaba siendo tan cansino y reiterativo como aburrido.

El multijugador, con el enfrentamiento de equipos de tres jugadores, en los que no hay más objetivo que sobrevivir a los rivales, cuenta con dos modos alternativos: una vida y multimisión. En el primero, una vez que mueres no puedes reaparecer hasta que acaba la partida. En el segundo sí, y debes cumplir distintos objetivos y misiones con tu equipo mientras intentas eliminar a los rivales.

Si consigues encontrar jugadores para formar equipo –que es todo un logro, en serio–, que el matchmaking no te la juegue –que sería lo más normal– y tienes paciencia para jugar más de dos o tres partidas, puedes empezar a cogerle el gustillo.

Lo que pasa es que el conjunto de «Umbrella Corps» es infumable como juego de 30 euros. Si fuera free to play, un modo extra de un «Resident Evil» con sustancia o un DLC baratito, no estaría mal, pero su mediocre apartado gráfico, su penosa IA y una jugabilidad discreta sólo lo hacen recomendable para fans completistas. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Acaba con los zombis y sobrevive a toda costa. Dedícate a matar zombis en una mezcla del universo «Resident Evil» con modos de supervivencia para un jugador, y un par en multijugador por equipos.

LO QUE NOS GUSTA

- Es un juego que gustará a los completistas y fans del universo «Resident Evil», con un tono diferente.
- Es sencillo y directo. Ideal para disparar un rato y entretenerse sin complicaciones.
- Si te va la personalización, hay opciones abundantes.

LO QUE NO NOS GUSTA

- El modo individual no deja de ser un modo horda continuo que acaba haciéndose bastante aburrido.
- Algún modo multijugador más y algún mapa extra no le habría venido mal. Sería más variado, al menos.
- Hay muchos juegos gratuitos más pulidos y variados.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Repetitivo hasta la saciedad, mapas pequeños, aunque con diseños interesantes... Nada del otro mundo, en fin. Soso y acaba aburriendo.



MODO MULTIJUGADOR

La personalización, la selección de armamento y el enfrentamiento dan algo de sí, pero es más que difícil encontrar jugadores...



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 27

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 35

STELLARIS

¡Está lleno de estrellas!



LA REFERENCIA



CIV BEYOND EARTH
Juego por turnos y en la superficie son la clave aquí, a diferencia de «Stellaris».

ALTERNATIVAS

XCOM 2
Nota: 90 **MM 252**

ANNO 2205
Nota: 76 **MM 250**

Los jugadores más expertos en el mundo de la estrategia saben que Paradox no hace juegos simples. De hecho, esa barrera de entrada tan elevada hace que muchos jugadores noveles no suelan acercarse a los títulos de la compañía ante su densidad y complejidad habituales. Pero un buen diseño de interfaz y un tutorial más ligero que en otros juegos hacen de «Stellaris» una rara avis en el catálogo de la compañía, que resulta mucho más accesible desde el inicio para todo tipo de jugadores al tiempo que, a medida que juegas, ves que no renuncia en absoluto a la filosofía típica de Paradox, ofreciendo tanta profundidad, posibilidades y libertad de decisiones que, difícilmente, una vez empiezas a jugar, puedes dejarlo de lado.

4x en tiempo real

«Stellaris» podría asemejarse a muchos juegos de estrategia 4X por turnos, pero la realidad es que se trata de un título cuya acción se desarrolla en tiempo real, aunque con la opción de usar la pausa táctica. Opción que, a buen seguro, acabarás usando constantemente, pues hay tantas cosas que hacer en «Stellaris» que planificar bien cada paso es muy importante, aunque no tanto al comienzo.

Su aparente bajo número de especies disponibles oculta, en rea-

> “Conquista la galaxia con un juego de estrategia de gran profundidad y flexibilidad”

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Paradox
- **Distribuidor:** Meridiem Games
- **Nº de DVDs:** 1 **PVP rec:** 39,95€
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.stellarisgame.com* Información básica sobre el juego y algunas imágenes y vídeos.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Especies:** Ocho
- **Rasgos básicos:** 31
- **Aspectos básicos:** Seis
- **Tipos de mundos:** Siete
- **Éticas:** Dieciséis
- **Tipos de gobierno:** Quince
- **Tipos de armas:** Tres
- **Métodos UL:** Tres
- **Multijugador:** Sí (hasta 32)

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 970, GeForce GTX 690, GeForce GTX 980
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core 2 Quad 9400 2.66 GHz, Athlon II X4 640 a 3 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 460, Radeon HD 5770
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



¿Es un buen sitio para una estación? Bueno, la IA te aconseja si se lo pides, y al comienzo ayuda bastante en tu expansión.



Dale a la exploración del sistema y céntrate en otras cosas. La automatización de ciertas tareas es de lo más práctico.



Hay que construir de todo. Estructuras de minería, defensivas, naves de todo tipo... La conquista de la galaxia exige recursos.



Del Sistema Solar... ¡al infinito! Descubre en «Stellaris» un juego de estrategia espacial en que la acción se desarrolla en tiempo real con jugabilidad típica 4X. ¡Tienes una galaxia que conquistar!



Ya tenemos a nuestros científicos investigando, pero a veces será interesante paralizar temporalmente una investigación para indagar en algo especial que encuentren tus sondas.

lidad, un complejo sistema en que los atributos básicos están definidos para cada una, pero las éticas secundarias y otros elementos se generan de forma aleatoria en cada partida. Es casi imposible repetir las características de una partida a otra, pues aunque te cruces con las mismas especies en distintas partidas no siempre van a reaccionar igual a las mismas acciones. La rejugabilidad es total.

La acción comienza explorando el sistema del planeta natal de nuestra especie elegida. La microgestión de cada sistema, una vez empiezas a conocer cómo colonizar los distintos tipos de mundo existentes, es algo diferente a otros juegos. En lugar de saturarnos con la preocupación por cada planeta, podemos coger varios adyacentes y definirlos como un sector, dirigido por un único gobernador. Los eventos y recursos de todos se rigen por unas reglas comunes, aunque esto también limita la posibilidad del surgimiento de eventos sociales individualizados, lo que, en muchas ocasiones, bloquea parte de uno de los aspectos más interesantes del juego: la narrativa de eventos específicos de cada facción, contando sus historias a base de descubrimientos.

Más acción, menos diplomacia

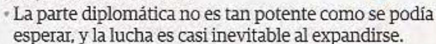
Curiosamente, «Stellaris» no ofrece un apartado diplomático especialmente potente, para ser un juego de Paradox. Está bastante limitado, lo que hace que el combate, antes o después, sea inevitable, pero como hay tantas posibilidades y variables, la diversión es enorme. Un juegazo, en fin, y además para todos. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Elige a tu especie y domina la galaxia. Conquista el universo en un juego de estrategia espacial en que la exploración, la diplomacia, la guerra y las alianzas comerciales te harán la especie más poderosa.

LO QUE NOS GUSTA

- Que, pese a su profundidad, sea un juego bastante accesible; más para los estándares de Paradox.
- La generación aleatoria de éticas y aspectos secundarios de cada especie al iniciar una partida.
- El diseño del interfaz. Intuitivo y claro.
- La profundidad narrativa, con tramas y eventos específicos de cada especie. Da solidez al conjunto.



LO QUE NO NOS GUSTA

- La parte diplomática no es tan potente como se podía esperar, y la lucha es casi inevitable al expandirse.
- Que no esté doblado. Habría ganado bastante.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Un juego de una profundidad sensacional donde la rejugabilidad es total y las posibilidades casi infinitas. ¡Un juegazo para el fan!

LA NOTA 82

MODO MULTIJUGADOR

Aunque no es muy fácil encontrar hueco en las partidas online, la personalización de las reglas ofrece resultados geniales.



LA NOTA 82

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 80

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 78

TRIALS OF THE BLOOD DRAGON

Habilidad, tiros y física

LA REFERENCIA





TRIALS FUSION
La anterior entrega de la saga era más tradicional, completa e incluía un editor muy majo.

ALTERNATIVAS

ADR1FT
Nota: 66 **MM 254**

MIGHTY NO 9
Nota: 70 **MM 256**

Como dueña de varias sagas, Ubisoft, de vez en cuando, se permite ciertos experimentos combinando distintos universos. Eso, en realidad, es «Trials of the Blood Dragon», un experimento –bastante divertido, aunque algo extraño– en el que la saga «Trials» de Redlynx, conocida por sus puzles, simulacion física y acrobacias pilotando una moto, se combina con la de «Far Cry 3: Blood Dragon», a su vez un spin off de «Far Cry» que se convirtió en objeto de culto para fans de la saga por su gamberra y psicodélica historia de un soldado, Rex Power Colt, capaz él solito de acabar con todo el ejército enemigo en la Segunda Guerra de Vietnam. ¿Extraño? Pues sí. ¿Delirante? Bastante. ¿Divertido? Pues sí, pero también corto, algo raro en su jugabilidad y no tan redondo como otros juegos de la saga.

¡A por papá!

En «Trials of the Blood Dragon» nos enfrentamos a casi 30 niveles de rampas, saltos, cambios de orientación de los escenarios, explosiones y acrobacias, como el fan de la saga «Trials» ya conocerá. Pero la diferencia es que aquí no tenemos un piloto anónimo, sino a los dos hijos de Rex, Roxanne y Slayter, que van a la 4º Guerra de Vietnam, se pasean por Miami, Tokyo y más escenarios delirantes diseñados con una estética

> “Demuestra tu habilidad manejando distintos vehículos en un universo psicodélico”

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

16

- **Género:** Acción/Habilidad
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/comp.:** Redlynx, Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga) **PVP rec:** 14,99€
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.ubisoft.com/es-ES/game/trials-of-the-blood-dragon*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Niveles:** 27
- **Tipos de vehículo:** Moto (principal), blindado, coche radiocontrol, vagoneta, jetpac, fases a pie
- **Personajes jugables:** 2 (Roxanne y Slayter)
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 970, GeForce GTX 690, GeForce GTX 980
- **Conexión:** Fibra Óptica

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 550 a 3.2 GHz, Athlon II X4 620 a 2.6 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 15 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 460, Radeon HD 5770
- **Conexión:** ADSL (descarga Steam o Uplay)

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 15 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL (descarga Steam o Uplay)



Los hijos de Rex tienen en su habitación el "cuartel general" de operaciones. Aquí podemos elegir misión, entre otras cosas.



Además de la moto típica de «Trials» podemos manejar otros vehículos según la misión. Hay desde vagonetas hasta un jet pac.



El uso de un gancho para balancearnos es vital en algunas fases. Y más te vale controlar bien la inercia para caer a salvo.



¡Saltos, explosiones, habilidad, física, equilibrio! La saga «Trials» vuelve con sus pruebas de acrobacia pilotando motos, pero ahora se combinan con el psicodélico universo de «Blood Dragon».



También tenemos fases de acción a pie. Son algo extrañas y exigen precisión y coordinación en el movimiento y en los disparos. A veces, también hay que investigar bien el entorno para vencer.

psicodélica hipnótica. No sólo hay dos protagonistas, sino más vehículos de lo normal. A veces manejaremos un coche de radiocontrol para acceder a ciertas partes del escenario y activar mecanismos. En otras, nos montaremos en una vagoneta, un vehículo blindado y hasta un jet pac.

También usaremos un gancho para balancearnos y llegar a salvo a ciertos puntos y, en ocasiones, hasta nos bajaremos de la moto y superaremos fases a pie, disparando a todo aquel villano que se cruce en nuestro camino.

Sí, es «Trials», pero no lo es. Es, en cierto sentido, un «Trials» hasta arriba de psicotrópicos.

A medio camino

«Trials of the Blood Dragon» es un simpático experimento, pero no acaba de convencer del todo en su contenido al seguidor experimentado de la saga «Trials». Por un lado su contenido es bastante justito. Si te pones a ello, te lo acabas en una tarde. Sí, es muy corto.

Por otra parte, aunque exigente a veces, su delirante diseño de algunos escenarios es más decorativo que realmente desafiante. El punto de desafío que ofrece el juego llega más por el afán del perfeccionismo que de la habilidad. Es decir, su rejugabilidad llega allí donde el jugador más perfeccionista quiera conseguir superar los niveles sin fallos. Pero si lo que te interesa es superar el juego, sin más, poco le vas a sacar.

Lo bueno es que es relativamente barato y para jugar un rato es más que suficiente. No es que sea la bomba, y si esperas a que baje de precio merecerá más la pena... Pero es divertido. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Salva el mundo haciendo cabriolas. Controla a los dos hijos de Rex Power Colt, participa en la 4º Guerra de Vietnam y haz todo tipo de equilibrios con tu moto y otros vehículos para salvar el mundo.

LO QUE NOS GUSTA

- La curiosa combinación de la saga «Trials» y el universo «Far Cry 3: Blood Dragon».
- Aunque la estética es algo... diferente, la surrealista, pop y psicodélica dirección artística mola.
- Los extras de habilidad: el gancho, los vehículos...

LO QUE NO NOS GUSTA

- No hay diferencia real entre jugar con un personaje u otro. Simplemente que cambian por la trama, y ya.
- Aunque las fases de juego a pie aportan un algo diferencial, los controles son bastante... extraños.
- Muy corto. En una tarde te lo despachas a gusto.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

La algo extraña, pero sugerente combinación del universo de «Blood Dragon» y la jugabilidad de «Trials» ofrece como resultado un juego divertido, y también lleno de rarezas, para el fan de la serie de Redlynx. Es un tanto surrealista, por momentos hilarante y, aunque muy corto, bastante entretenido. Y si eres un perfeccionista, te gustará rejugarlo.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 62 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 50

OPORTUNIDADES



TOTAL WAR: ATTILA
Normalmente luchamos desde el lado de Roma, pero manejar a sus enemigos también está bien. Si encima te cuesta tan poquito como 9,99€, el precio al que lo tiene Xtralife ahora mismo, pues mejor que mejor. No será el mejor de la saga, pero bien vale esos 10 euros.



RAYMAN LEGENDS + ORIGINS
Los packs de videojuegos son una forma fantástica de hacerse con ciertos clásicos. Y aquí estamos: Amazon tiene a 9,99 € estos dos juegos. Se nos hace difícil elegir entre cuál nos gusta más, así que menos mal que vienen juntitos y puedes juzgarlo tú mismo.



SHERLOCK HOLMES: CRIMES AND PUNISHMENTS
Game tiene esta pequeña joya a muy buen precio: tan solo 9,95€. Tendrás que pillarlo por su web, pero eso es un escollo mínimo si a cambio disfrutas de esta historia de misterio, hombres difíciles y decisiones que no querrías tomar en la realidad.



CALL OF DUTY BLACK OPS III
Aunque 37€ sigue siendo un precio alto, no vas a encontrar el FPS más jugado a un precio más bajo. Así se las gastan en Activision, saben que es un gran juego de acción, con un multijugador impresionante y adictivo y no bajan casi el precio. Ya bajará pronto.



DOOM ¡Rebaja desde los infiernos!

Una cosa deben tener clara en id Software tras «Doom»: si el nuevo «Quake» no es tan bueno como éste, vamos a quedar muy, muy decepcionados. Pese a los problemas de desarrollos que ha tenido el juego, que incluyeron cancelaciones y cambios por completo de historia y localización, que haya salido tan bueno es una sorpresa. Pero no vamos a ser ingratos y a quejarnos por ello, ojo, que es uno de los mejores FPS que se han visto en años.

Hola, viejo amigo
«Doom» mezcla unas armas con diseños impresionantes, que hacen un daño relevante independientemente de la que uses y que pueden mejorarse mediante mods y desafíos; con un puñado de enemigos que te persiguen rápidamente, que no ceden ante tu violencia y que convierten el movimiento del juego en una delicia: o te estás movimiento constantemente, o acabarás a merced de la horda de demonios infernales. Esperamos que muchos juegos aprendan de «Doom» en lo que a la acción, el diseño de escenarios y el movimiento del personaje se refiere, porque es impresionante.







INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Shooter
- **PVP Rec:** 30,90 € (Amazon)
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Comentado:** MM 255 (Mayo 2016)
- **Estudio/compañía:** id Software
- **Distribuidor:** Bethesda
- **Nº de DVDs:** 1 + código digital
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *doom.com*

18

LA NUEVA NOTA
Doom es todo lo que se le puede pedir a un FPS: es violento, tiene buen diseño de niveles, tiene armas ingeniosas, tiene enemigos voraces, es difícil y es imposible cansarse de disparar como un loco.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 82
METACRITIC MEDIOS LA NOTA 84

MAD MAX

No es como la película, pero tampoco importa...







La película de Tom Hardy y Charlize Theron le hizo un flaco favor a Avalanche Studios, y no porque fuera mala: era tan absurdamente buena y tan merecedora de todas las alabanzas que se hicieron que dejaba al videojuego en una posición difícil: ¿conseguiría estar a la altura del reciente fulgor de una franquicia olvidada por todos hasta entonces? «Mad Max» no es el mejor videojuego de mundo abierto ni de conducción ni del propio estudio, que sigue siendo «Just Cause 2», pero hace muy bien las cosas en lo que a supervivencia, personalización de coche y combate cuerpo a cuerpo se refiere.

¿Te gusta conducir?

Si te gusto «Sombras de Mordor», por ejemplo, éste te encantará a pesar de que no tiene un sistema de Nemesis, porque puedes estar horas y horas mejorando tu coche, recorriendo el yermo en busca de las mejores piezas y tratando de sobrevivir en un mundo árido y hostil. La historia tamoco está nada mal, aunque su fuerte son las misiones secundarias: hay tantas que puedes pasarte todo el verano dando vueltas con el coche.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

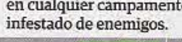
- **Género:** Acción / Aventura
- **PVP Rec:** 19,95 € (Amazon.es)
- **Idioma:** Castellano
- **Comentado:** MM 244 (Septiembre de 2016)
- **Estudio/compañía:** Avalanche
- **Distribuidor:** Warner Bros.
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *madmaxgame.com*

18

LA NUEVA NOTA

Un mundo abierto y peligroso donde tus mejores amigos son tu coche, tu escopeta, tu cantimplora de agua y esas piezas sueltas que puedes encontrarte en cualquier campamento infestado de enemigos.





HOMEFRONT: THE REVOLUTION

Luchar contra la invasión coreana sale barato.

A pesar de no ser un juego tan bueno como algunos esperaban, es una interesante propuesta. Tienes que luchar como parte de un ejército de guerrilla contra los invasores coreanos que ya llevan instalados varios años en los EEUU. Aunque la historia no continúa donde lo dejó la primera entrega, los cambios han sido a mejor en este sentido. Sus misiones son algo repetitivas y la historia avanza a trompicones, pero si quieres un juego de este estilo para el verano, no vas a encontrar ninguno a mejor precio. Además, hay una moto para moverse, eso siempre mola.





INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción / Shooter
- **PVP Rec:** 22,95€ (Xtralife)
- **Idioma:** Castellano (textos) Inglés (voces)
- **Comentado:** Sin análisis
- **Estudio/compañía:** Deep Silver
- **Distribuidor:** Deep Silver
- **Nº de DVDs:** 1 (descarga digital)
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *homefront-game.com*

18

LA NUEVA NOTA

No es un juego brillante, pero seguro que a más de uno le apetece meterse de lleno en un mundo abierto distópico donde la única manera de ganar al enemigo es siendo más inteligente y más sigiloso que él.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 33 · METACRITIC MEDIOS LA NOTA 54

SERIES CLÁSICAS

AVANCE	
Gas Guzzlers Extreme	19,95 €
BADLAND GAMES	
Crimes & Punisments - Sherlock Holmes	29,95 €
Motorclycle Club	29,95 €
Pack Deponia (1 y 2) Gold	24,95 €
Parzer Tactics HD	24,95 €
BANDAI NAMCO	
Dark Souls II GOTY Scholar of the First Sin	29,95 €
Enemy Front	9,95 €
Grid Autosport Black (Limited Edition)	19,95 €
Lords of the Fallen	19,95 €
The Banner Saga	4,95 €
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield Bad Company 2	9,95 €
Crysis 3	9,95 €
Dead Space	7,95 €
Dead Space 2	9,95 €
Dead Space 3	9,95 €
Mass Effect	9,95 €
Mass Effect 2	9,95 €
Mass Effect 3	9,95 €
Medal of Honor	9,95 €
Medal of Honor Warfighter	9,95 €
Need for Speed - Most Wanted	9,95 €
Origin Bundle Pack Acción Definitivo (Battlefield 4, Mass Effect 3, Dead Space 3, Medal of Honor)	39,95 €
SimCity 4 Deluxe	9,95 €
Trilogía Crysis	39,95 €
Trilogía Mass Effect	39,95 €
Ultima IX Ascension	4,95 €
FX INTERACTIVE	
Drive Simulators 2015	19,95 €
Flight Simulators 2015	19,95 €
History Empires Anthology	9,95 €
La Colección de Simuladores 2015	19,95 €
La Conquista de América (Pack)	14,95 €
Master of Games Anthology Deluxe (Pack)	14,95 €
KOCH MEDIA	
Dead Island Double Pack	9,95 €
Escape Dead Island	19,95 €
Lara Croft & the Temple of Osiris Edición Coleccionista	19,95 €
Metro Last Light Limited Edition	4,95 €
Metro Redux	19,95 €
Risen 3	9,95 €
Ryse - Son of Rome	14,95 €
Sacred 3	29,95 €
Saints Row IV Game of the Century Edition	9,95 €
Saints Row Re-Elected & Gat Out of Hell	19,95 €
Sleeping Dogs Definitive Edition (Edición Limitada)	14,95 €
The Evil Within	29,95 €
Wildstar	4,05 €
KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2015	19,95 €
MERIDIEM GAMES	
Divinity Original Sin	34,95 €
Europa Universalis IV	19,95 €
Omerta Gold Edition	4,95 €
Tropico (Dictator Pack)	9,95 €
Tropico 5	19,95 €
MICROSOFT	
Alan Wake's American Nightmare	8,95 €
SEGA	
Alien: Isolation (Edición Ripley)	29,95 €
Company of Heroes 2	19,95 €
Company of Heroes 2: Ardennes Assault	19,95 €
Football Manager 2015	19,95 €
NBA 2K15	19,95 €
UBISOFT	
Assassin's Creed III - Special Edition	196,99 €
Assassin's Creed Unity - Special Edition	39,99 €
Fallout 3 GOTY	9,95 €
Fallout New Vegas Ultimate Edition	9,95 €
Might & Magic: Heroes III HD Edition	14,95 €
South Park: La Vara de la Verdad	24,95 €
Splinter Cell	4,95 €
The Crew	29,95 €
The Elder Scrolls IV Oblivion Edición 5º Aniversario	14,95 €
Watch Dogs - Special Edition	29,95 €
WARNER BROS.	
La Tierra Media - Sombras de Mordor	24,95 €
Mad Max	3 €

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. OVERWATCH ORIGINS EDITION (16) ■ Acción ■ Activision Blizzard
2. LOS SIMS 4 (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
3. TOTAL WAR WARHAMMER (16) ■ Estrategia ■ SEGA / Koch Media
4. DIABLO III (16) ■ Rol/Acción ■ Activision Blizzard
5. DIABLO III: REAPER OF SOULS (16) ■ Rol/Acción ■ Activision Blizzard
6. WORLD OF WARCRAFT 5.0 (12) ■ MMO ■ Activision Blizzard
7. MINECRAFT (DESCARGA) (7) ■ Aventura ■ Mojang/Microsoft
8. LOS SIMS 4 ¡A TRABAJAR! (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
9. GRAND THEFT AUTO V (18) ■ Acción ■ Rockstar / Take Two
10. DOOM: DAY ONE EDITION (18) ■ Acción ■ Bethesda / Koch Media

* Datos elaborados por GFK para AEVI correspondientes Junio de 2016.

U.K.

1. WORLD OF WARCRAFT LEGION COL. ED. (12) ■ MMO ■ Activision Blizzard
2. OVERWATCH ORIGIN'S EDITION (12) ■ Acción ■ Activision Blizzard
3. DOOM (18) ■ Acción ■ Bethesda
4. AMERICAN TRUCK SIMULATOR (3) ■ Simulación ■ Excalibur Publishing
5. WORLD OF WARCRAFT LEGION (12) ■ MMO ■ Activision Blizzard
6. FOOTBALL MANAGER 2016 (3) (CD) ■ Estrategia ■ SEGA / Koch Media
7. THE SIMS 4 GET TOGETHER (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
8. THE SIMS 4 GET TO WORK (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
9. FOOTBALL MANAGER 2016 (3) (DVD) ■ Estrategia ■ SEGA / Koch Media
10. FARMING SIMULATOR 17 (3) ■ Simulación ■ Koch Media

* Datos elaborados por Amazon UK de la 2ª semana de Julio de 2016.

U.S.A

1. MINECRAFT (DESCARGA) ■ Aventura ■ Mojang/Microsoft
2. THE SIMS 4 ■ Simulación ■ Electronic Arts
3. SOUTH PARK TFBW (REMOTE C. COON ED.) ■ Acción ■ Ubisoft
4. WORLD OF WARCRAFT LEGION ■ MMO ■ Activision Blizzard
5. OVERWATCH (DESCARGA) ■ Acción ■ Activision Blizzard
6. THE RESISTANCE: AVALON ■ Estrategia ■ Indie Boards & Cards
7. DOOM ■ Acción ■ Bethesda
8. THE SIMS 3 STARTER PACK ■ Simulación ■ Electronic Arts
9. OVERWATCH ORIGINS EDITION ■ Acción ■ Activision Blizzard
10. OVERWATCH COLLECTOR'S EDITION ■ Acción ■ Activision Blizzard

* Datos elaborados por Amazon.com de la 2ª semana de Julio de 2016.

RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 TOTAL WAR WARHAMMER



■ ESTRATEGIA ■ CREATIVE ASSEMBLY / SEGA ■ KOCH MEDIA ■ 59,99 €



Nunca cuatro facciones tan diferentes en «Total War» habían estado tan equilibradas, y nunca imaginamos que el giro dado hacia la fantasía llegase a ofrecer el mejor juego de la saga.

■ COMENTADO EN MM 255 ■ PUNTUACIÓN: 95

3 DARK SOULS 3



■ ROL/ACCIÓN ■ FROM SOFTWARE ■ BANDAI NAMCO ■ 59,95 €



La tercera entrega de «Dark Souls» es una joya del rol y de la acción por su pulida jugabilidad e incomparable ambientación. From le ha cogido el punto al PC, con un juego espectacular.

■ COMENTADO EN MM 254 ■ PUNTUACIÓN: 91

4 DOOM



■ ACCIÓN ■ ID SOFTWARE / BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 59,99 €



El reinicio de «Doom» es uno de los mejores juegos de acción que hemos disfrutado en muchísimo tiempo, innovando en diseño y jugabilidad. Vertiginoso, fascinante y brutal.

■ COMENTADO EN MM 255 ■ PUNTUACIÓN: 94

9 SHERLOCK HOLMES THE DEVIL'S DAUGHTER



■ AVENTURA ■ FROGWARES / BIG BEN ■ BADLAND GAMES ■ 39,95 €



La vuelta del detective más famoso de todos los tiempos se produce con un juego estupendo que, pese a sus altibajos y rigidez en algunos momentos, ofrece cuatro desafíos geniales.

■ COMENTADO EN MM 256 ■ PUNTUACIÓN: 82

10 GRAND THEFT AUTO V



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ ROCKSTAR ■ TAKE 2 ■ 59,99 €



Se ha hecho de rogar, pero Rockstar nos ha dejado la versión definitiva de «GTA V» en PC. Sus cualidades técnicas, su magnífica historia, sus posibilidades, su jugabilidad... Un juegazo.

■ COMENTADO EN MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 98

11 FALLOUT 4



■ ROL/ACCIÓN ■ BETHESDA GAME STUDIOS ■ KOCH MEDIA ■ 59,95 €



Uno de los juegos más esperados del año se ha convertido también en uno de los mejores. Bethesda nos vuelve a llevar al futuro postapocalíptico para descubrir una obra maestra.

■ COMENTADO EN MM 249 ■ PUNTUACIÓN: 94

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA



STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 39,95 €

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

■ COMENTADO EN MM 188 ■ PUNTUACIÓN: 98

ACCIÓN



DISHONORED

■ ARKANE / BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

■ COMENTADO EN MM 213 ■ PUNTUACIÓN: 99

AVENTURA



HOLLYWOOD MONSTERS 2

■ PENDULO STUDIOS ■ FX ■ 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

■ COMENTADO EN MM 198 ■ PUNTUACIÓN: 93

1 OVERWATCH



ACCIÓN MULTIJUGADOR ■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 59,95 €



Era de esperar, pero no por ello nos sorprende de menos la maestría que tiene Blizzard para hacer suyos los géneros y ser capaces de pulir y hacer tan accesible cualquier tipo de juego, como ha vuelto a ocurrir con «Overwatch», abriendo la acción multijugador a todos los usuarios. ¡Impresionante!

COMENTADO EN MM 257 ■ PUNTUACIÓN: 90



5 XCOM 2



ESTRATEGIA ■ FIRAXIS / 2K GAMES ■ TAKE 2 ■ 49,99 €



El regreso de la guerra alien nos ha traído un juego tan impresionante como esperábamos. La renovación es total en enemigos, opciones tácticas, personalización, herramientas...

COMENTADO EN MM 252 ■ PUNTUACIÓN: 90

6 MIRROR'S EDGE CATALYST



ACCIÓN ■ DICE / ELECTRONIC ARTS ■ ELECTRONIC ARTS ■ 59,99 €



El regreso de Faith no ha sido tan bueno como queríamos. Momentos brillantes se combinan con fallos en un juego que puede llegar a ser un gran espectáculo, bien pulido.

COMENTADO EN MM 256 ■ PUNTUACIÓN: 82

7 SUPERHOT



ACCIÓN ■ SUPERHOT TEAM ■ AVANCE ■ 19,99 €



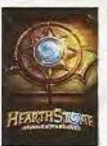
Uno de los más innovadores shooters que hemos visto en años, capaz de romper moldes y de ofrecer una jugabilidad increíble, además de una estética alucinante. ¡Pruébalo!

COMENTADO EN MM 254 ■ PUNTUACIÓN: 82

8 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



ESTRATEGIA ■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ GRATUITO



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia –las cartas de fantasía– y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

COMENTADO EN MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98

12 CIVILIZATION BEYOND EARTH



ESTRATEGIA ■ FIRAXIS / 2K ■ TAKE 2 ■ 49,99 €



Firaxis y Sid Meier se han vuelto a sacar de la mano un juegazo, capaz de mejorar y renovar la fórmula de «Civilization». Un cambio para mejor, que aporta innovación y diversión.

COMENTADO EN MM 237 ■ PUNTUACIÓN: 96

13 DEX



AVENTURA ■ DREADLOCKS ■ BADLAND GAMES ■ 19,95 €



Una joya de aventura de estilo retro que nos recuerda a grandes títulos de los 90. Una estética cyberpunk genial y una trama realmente absorbente. Un juego más que recomendable.

COMENTADO EN MM 257 ■ PUNTUACIÓN: 78

14 THE WITCHER 3 WILD HUNT



ROL / ACCIÓN / AVENTURA ■ CD PROJEKT RED ■ BANDAI NAMCO ■ 59,99 €



El JDR más deseado es todo lo que esperábamos y mucho más. «The Witcher 3» es una obra maestra y un juegazo imprescindible. No te lo pierdas si eres fan del género.

COMENTADO EN MM 244 ■ PUNTUACIÓN: 98

15 STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID



ESTRATEGIA ■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 39,95 €



La trilogía de Blizzard se cierra a lo grande con uno de los mejores juegos de estrategia que puedas encontrar para PC. «StarCraft Legacy of the Void» es un imprescindible total.

COMENTADO EN MM 249 ■ PUNTUACIÓN: 92

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

COMENTADO EN MM 203 ■ PUNTUACIÓN: 98

VELOCIDAD



NEED FOR SPEED SHIFT

SLIGHTLY MAD / BLACK BOX / EA ■ EA ■ 9,95 €

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

COMENTADO EN MM 178 ■ PUNTUACIÓN: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

UBISOFT ROMANIA ■ UBISOFT ■ 9,95 €

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

COMENTADO EN MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

EA SPORTS ■ ELECTRONIC ARTS ■ 39,95 €

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

COMENTADO EN MM 225 ■ PUNTUACIÓN: 94

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

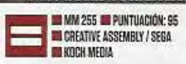
ESTRATEGIA

La fantasía ha llegado al mundo de la estrategia y no hay quien le tosa a «Total War Warhammer». No sólo se ha asentado, sino que ha crecido sobre sus seguidores. ¡Impresionante!



1 TOTAL WAR WARHAMMER

54% de las votaciones



MM 255 PUNTUACIÓN: 95
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
KOCH MEDIA



2 XCOM 2

18% de las votaciones



MM 252 PUNTUACIÓN: 90
FIRAXIS / 2K GAMES
TAKE 2



3 STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID

14% de las votaciones

MM 249 PUNTUACIÓN: 92
BLIZZARD
ACTIVISION / BLIZZARD

4 HEARTHSTONE

10% de las votaciones

MM 230 PUNTUACIÓN: 98
BLIZZARD
ACTIVISION BLIZZARD

5 CIVILIZATION V BEYOND EARTH

4% de las votaciones

MM 237 PUNTUACIÓN: 96
FIRAXIS / 2K GAMES
TAKE 2

ACCIÓN

No, «Catalyst» no ha llegado donde muchos querían, pero no ha sido óbice para que se convierta en uno de los favoritos de las últimas semanas. Aunque no ha podido con «Doom»...



1 DOOM

50% de las votaciones

MM 255 PUNTUACIÓN: 94
ID SOFTWARE / BETHESDA SOFTWORKS
KOCH MEDIA



2 MIRROR'S EDGE CATALYST

22% de las votaciones

N

MM 256 PUNTUACIÓN: 82
DICE / ELECTRONIC ARTS
ELECTRONIC ARTS



3 RISE OF THE TOMB RAIDER

14% de las votaciones

MM 252 PUNTUACIÓN: 90
EIDOS / SQUARE ENIX
KOCH MEDIA

4 SUPERHOT

9% de las votaciones

MM 254 PUNTUACIÓN: 82
SUPERHOT TEAM
AVANCE

5 GRAND THEFT AUTO V

5% de las votaciones

MM 243 PUNTUACIÓN: 98
ROCKSTAR
TAKE 2

AVENTURA

Lo mismo que le ha pasado a Faith le ha ocurrido a Sherlock. Ha estado a punto, pero no ha podido con el número uno de la lista. Y mira que tiene mérito lo de «Life is Strange», ¿eh?



1 LIFE IS STRANGE

46% de las votaciones

MM 253 PUNTUACIÓN: 89
DONTNOD / SQUARE ENIX
KOCH MEDIA



2 SHERLOCK HOLMES DEVILS DAUGHTER

24% de las votaciones

N

MM 256 PUNTUACIÓN: 82
FROGWARES / BIGBEN
BADLAND GAMES



3 STASIS

14% de las votaciones

MM 248 PUNTUACIÓN: 81
THE BROTHERHOOD/DAEDALIC
MERIDIEM

4 THE GUEST

11% de las votaciones

MM 253 PUNTUACIÓN: 80
TEAM GOTHAM / 505 GAMES
505 GAMES

5 RESIDENT EVIL 0 HD REMASTER

5% de las votaciones

MM 251 PUNTUACIÓN: 82
CAPCOM
KOCH MEDIA

ROL

No, no tenemos novedades en cuanto a títulos, pero la cosa ha estado muy movida en la lista este mes. Las posiciones han bailado de lo lindo, y ahí tenemos a Geralt, de nuevo arriba.



1 THE WITCHER 3 WILD HUNT

40% de las votaciones

MM 244 PUNTUACIÓN: 98
CD PROJECT RED
BANDAI NAMCO



2 PILLARS OF ETERNITY

26% de las votaciones

MM 243 PUNTUACIÓN: 94
OBSIDIAN / PARADOX
MERIDIEM



3 DARK SOULS 3

18% de las votaciones

MM 254 PUNTUACIÓN: 91
FROM SOFTWARE
BANDAI NAMCO

4 DRAGON AGE INQUISITION

11% de las votaciones

MM 239 PUNTUACIÓN: 94
BIOWARE /EA
EA

5 FALLOUT 4

5% de las votaciones

MM 249 PUNTUACIÓN: 94
BETHESDA GAME STUDIOS / BETHESDA
KOCH MEDIA

VELOCIDAD

Tras el adelantamiento del mes pasado, todo vuelve a la calma en la lista de juegos de velocidad. «Project CARS» sigue liderando y los demás están al rebufo. Ningún cambio en las posiciones, por ahora.



1 PROJECT CARS

43% de las votaciones

MM 244 PUNTUACIÓN: 93
SLIGHTLY STUDIOS
NAMCO BANDAI



2 NEED FOR SPEED

30% de las votaciones

MM 253 PUNTUACIÓN: 82
GHOST GAMES / ELECTRONIC ARTS
ELECTRONIC ARTS



3 DIRT RALLY

15% de las votaciones

MM 251 PUNTUACIÓN: 86
CODEMASTERS
CODEMASTERS

4 GRID AUTOSPORT

8% de las votaciones

MM 235 PUNTUACIÓN: 96
CODEMASTERS
NAMCO BANDAI

5 F1 2013

4% de las votaciones

MM 225 PUNTUACIÓN: 96
CODEMASTERS
NAMCO BANDAI

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid



El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

SIMULACIÓN

¡Vaya locura de mes! Los puestos han ido arriba y abajo y el sensacional «Elite: Dangerous» nos ha vuelto a llevar al infinito y más allá. O a la primera posición, que es lo mismo. Y mira los demás...



1 ELITE: DANGEROUS

38% de las votaciones



MM 240 PUNTUACIÓN: 88
FRONTIER DEVELOPMENTS
FRONTIER DEVELOPMENTS



2 SILENT HUNTER 5

32% de las votaciones

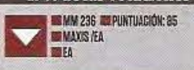


MM 185 PUNTUACIÓN: 94
UBISOFT ROMANIA
UBISOFT



3 LOS SIMS 4

17% de las votaciones



MM 236 PUNTUACIÓN: 85
MAXIS /EA
EA

4 WORLD OF WARSHIPS

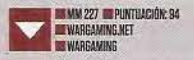
8% de las votaciones



MM 248 PUNTUACIÓN: 90
LESLA STUDIOS / WARGAMING
WARGAMING

5 WORLD OF WARPLANES

5% de las votaciones



MM 227 PUNTUACIÓN: 94
WARGAMING.NET
WARGAMING

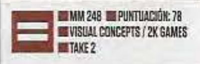
DEPORTIVOS

Baloncesto y fútbol. No hay más para el fan de los deportes en la lista y además la cosa sigue sin alterar respecto del mes pasado. La saga «NBA 2K» arriba, y el fútbol que sigue por detrás.



1 NBA 2K16

38% de las votaciones

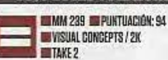


MM 248 PUNTUACIÓN: 78
VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
TAKE 2



2 NBA 2K15

31% de las votaciones



MM 239 PUNTUACIÓN: 94
VISUAL CONCEPTS / 2K
TAKE 2



3 FOOTBALL MANAGER 2015

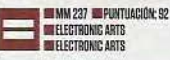
18% de las votaciones



MM 239 PUNTUACIÓN: 92
SPORTS INTERACTIVE / SEGA
KOCH MEDIA

4 FIFA 15

10% de las votaciones

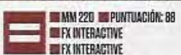


MM 237 PUNTUACIÓN: 92
ELECTRONIC ARTS
ELECTRONIC ARTS



5 FX FÚTBOL

4% de las votaciones



MM 220 PUNTUACIÓN: 88
FX INTERACTIVE
FX INTERACTIVE

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA

1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
47% de las votaciones	35% de las votaciones	18% de las votaciones
COMENTADO EN MM 131	COMENTADO EN MM 37	COMENTADO EN MM 42
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 92
FIRAXIS	ENSEMBLE STUDIOS	PYRO STUDIOS

ACCIÓN

1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
50% de las votaciones	30% de las votaciones	20% de las votaciones
COMENTADO EN MM 119	COMENTADO EN MM 80	COMENTADO EN MM 156
PUNTUACIÓN: 98	PUNTUACIÓN: 86	PUNTUACIÓN: 98
VALVE	REMEDY ENTERTAINMENT	CRYTEK

AVENTURA

1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
39% de las votaciones	36% de las votaciones	25% de las votaciones
COMENTADO EN MM 47	COMENTADO EN MM 42	COMENTADO EN MM 139
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 85	PUNTUACIÓN: 90
LUCASARTS	LUCASARTS	FUNCOM

ROL

1. OBLIVION	2. NEVERWINTER NIGHTS	3. ULTIMA VII
40% de las votaciones	36% de las votaciones	24% de las votaciones
COMENTADO EN MM 135	COMENTADO EN MM 50	COMENTADO EN MM 63
PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 97
BETHESDA SOFTWORKS	BIOWARE	ORIGIN

VELOCIDAD

1. TEST DRIVE UNLIMITED	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
41% de las votaciones	35% de las votaciones	24% de las votaciones
COMENTADO EN MM 147	COMENTADO EN MM 133	COMENTADO EN MM 87
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 90
EDEN GAMES	CODEMASTERS	MICROPROSE

SIMULACIÓN

1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
41% de las votaciones	32% de las votaciones	27% de las votaciones
COMENTADO EN MM 148	COMENTADO EN MM 83	COMENTADO EN MM 108
PUNTUACIÓN: 94	PUNTUACIÓN: 90	PUNTUACIÓN: 90
UBISOFT / UBISOFT	1C / MADDOX GAMES	EAGLE DYNAMICS

DEPORTIVOS

1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
52% de las votaciones	25% de las votaciones	23% de las votaciones
COMENTADO EN MM 88	COMENTADO EN MM 62	COMENTADO EN MM 66
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 86
SEGA	SENSIBLE SOFTWARE	DINAMIC

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

GAME

Selección GAME Premium PC

BenQ XR3501, 144HZ 35" Monitor Gaming Curvo

Si deseabas jugar a lo grande, nada como este monitor curvo de BenQ para dar rienda suelta a las 4K en tu PC.

699 €





› CARACTERÍSTICAS:

- Retroiluminación LED.
- Dimensiones LCD 35".
- Curvatura de pantalla 2000R.
- Relación de Aspecto 21:9.
- Resolución (max.) 2560x1080.
- Contraste Nativo (tipo) 2000:1.
- Angulo de Visión (izq/der, arriba/abajo) (CR>=10) 178/178.
- Tiempo de Respuesta (Tr+Tf) (Tipo) 12ms, 4ms (GtG).
- Colores 16.7M (RGB 8bits).
- Frecuencia de actualización vertical 144Hz.

Playseat Challenge

¡Ya tienes a tu alcance el mejor asiento para el jugador más exigente!

189,95 €



› CARACTERÍSTICAS:

- Ajustable, plegable, lavable y estable.
- Los materiales de construcción son de calidad superior
- Compatible con: Playstation2®, Playstation3®, Playstation4®, Xbox®, Xbox One®, Xbox 360®, Wii™, Wii U™, Mac®, PC

*Volante y pedales NO incluidos.

ASUS ROG G20CB-SP003T

Tu nuevo PC gaming ya está aquí, y por menos de 1000 €. ¡Increíble!

904 €



- Chasis de 12,5 l de volumen.
- Procesadores Intel® Core™ i5 de 4.ª generación y gráfica NVIDIA® GeForce® GTX 950 2 GB para gaming en WQHD.
- 8 GB de RAM.
- 1 TB de disco duro híbrido.
- Efectos de iluminación personalizables con hasta 8 millones de colores.
- La aplicación Aegis exclusiva de ASUS ofrece una interfaz de monitorización del rendimiento del sistema con temática gamer.
- Gestión eficiente del calor.
- Ultrasilencioso: 22 dB en inactividad.
- Modo Eco Energy: consume solo 10 W en inactividad.

Consigue estos productos a través de



Consulta www.game.es/CYR para más información

Mad Catz R.A.T. PRO S



¡Para jugar como un pro, nada mejor que contar con un ratón diseñado para ello!

79,95 €

›CARACTERÍSTICAS:

- Longitud de cable: 1,8 m.
- Cantidad de botones: 8.
- Res. de movimiento: 5000 DPI.
- Factor de forma: mano derecha
- Sistema operativo Windows soportado: Windows 10 Education, Windows 10 Enterprise, Windows 10 Enterprise x64, Windows 10 Home, Windows 10 Home x64, Windows 10 Pro, Windows 10 Pro x64, Windows 7 Enterprise, Windows 7 Enterprise x64, Windows 7 Home Basic, Windows 7 Home Basic x64, Windows 7 Home Premium, Windows 7 Home Premium x64, Windows 7 Professional x64, Windows 7 Starter, Windows 7 Starter x64, Windows 7 Ultimate, Windows 7 Ultimate x64, Windows 8, Windows 8 Enterprise, Windows 8 Enterprise x64, Windows 8 Pro, Windows 8 Pro x64, Windows 8 x64, Windows 8.1, Windows 8.1 Enterprise, Windows 8.1 Enterprise x64, Windows 8.1 Pro, Windows 8.1 Pro x64, Windows 8.1 x64
- Interfaz del dispositivo: USB.
- Tecnología de detección de movimientos: Óptico.
- Peso del ratón: 77 g.
- Botones de ratón programables: Sí.

Corsair K70 Mecánico RGB MX Red



Multicolor y retroiluminación para una personalización casi ilimitada.

179,95 €

›CARACTERÍSTICAS:

- Iluminación estática: Cambia cualquier tecla del teclado a tu elección de 16,8 millones de colores y 10 niveles de brillo. Crea, guarda y carga los patrones personalizados para tus juegos favoritos.
- El ciclo de color: Ciclo a través de múltiples colores con tu elección de velocidad y paletas de colores. Configura todo el teclado para desplazarse, o sólo las teclas que desees.
- Olas y ondas: Personaliza la paleta de color, dirección, duración y velocidad, y tienen el flujo de ondas en todo el teclado, o sólo las teclas que desees.
- Tipificación reactiva: Configura tipificación reactiva de una sola tecla, o crea un efecto de onda multi-tecla. Elige la iluminación de una sola capa, donde las claves se iluminan a medida que escribes, o multi-capa, y tengo las llaves cambian de color.

Razer Naga Epic Chroma Wireless MMO

Con el nuevo ratón Razer Naga Epic Chorma no habrá MMO que se te resista.

119,95 €

›CARACTERÍSTICAS:

- Sensor láser 4G de 8200 ppp.
- Rueda de desplazamiento.
- Procesador ARM de 32 bits.
- Botones Hyperesponse.
- Synapse.
- Botones.
- Base de carga.



micromanía

¡Lo hemos probado!

BENQ XR3501, 144HZ 35" MONITOR GAMING CURVO

Poco a poco las 4K van ganando terreno y convirtiéndose en la referencia para el futuro gráfico, y si quieres adelantarte a ese futuro y jugar a lo grande, necesitas un monitor tan grande como este BenQ. Sus 35" te abrirán un nuevo mundo para disfrutar como nunca.

PLAYSEAT CHALLENGE

Los aficionados a los juegos de velocidad y de usar los periféricos adecuados para la experiencia más realista siempre han echado de menos un asiento a la altura... hasta ahora. El Playseat Challenge te permite configurar el cockpit más alucinante para tu PC y para disfrutar de los juegos de coches a lo grande.

ASUS ROG G20CB-SP003T

¿Quién te ha dicho que para tener un PC gaming de última generación hay que gastarse un dineral? Este modelo de ASUS te ofrece todo lo que necesitas para disfrutar de los juegos de última generación sin renunciar a nada. Y, además, cuenta con un diseño vanguardista que dejará a tus amigos alucinados.

MAD CATZ R.A.T. PRO S

Para exigirle lo máximo a un juego y desatar toda tu habilidad necesitas unos mandos a la altura. Y no hay un periférico más imprescindible que un buen ratón. El Mad Catz R.A.T. PRO S te ofrece, a un precio imbatible, la perfecta combinación de precisión, comodidad y personalización para tus juegos. ¡No te resistirás!

CORSAIR K70 MECÁNICO RGB MX RED

Si estabas pensando en hacerte con un teclado que aguante tanto como tú sacándole el máximo rendimiento a tus juegos, Corsair te ofrece un modelo mecánico espectacular, con retroiluminación y unas opciones de configuración increíbles. ¡Dale más marcha a tu PC!

RAZER NAGA EPIC CHROMA WIRELESS MMO

¿Fan de los MMO? ¡Pues seguro que necesitabas el Rzaer Naga Epic Chroma Wireless MMO y no lo sabías! Alucina con lo que ofrece: 19 botones, sensor de 8200 dpi y una duración de la batería de 20 h. ¿Te imaginas aguantar casi un día jugando? ¡Este ratón puede hacerlo!

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Respawn/EA
- **Fecha prevista:** 28 de octubre de 2016

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **acción bélica futurista**, siguiendo las mismas reglas que su predecesor.
- Podremos **manejar en combate al tándem piloto-titán**, de forma independiente o conjunta.
- Incluirá un **inédito modo individual de campaña**, con una pareja protagonista titán-piloto.
- Habrá **seis nuevos titanes en el multijugador**, con habilidades únicas.
- **La función Redes** nos permitirá crear grupos de juego con amigos.



¡El shooter total se acerca a tu PC!

¿Qué hay más épico que una guerra futurista en que combates entre enormes brutos mecánicos en multijugador? Pues que ahora habrá más titanes para elegir... ¡y una campaña individual!

Cuando el creador de «Gears of War», Cliff Bleszinski, dijo aquello de "wall running is the new cover" –correr por las paredes es la nueva cobertura– dejó sentada, con una sola frase, la revolución que Respawn se traía entre manos con «Titanfall» para la acción bélica multijugador. Si el juego de Epic para Xbox se sacó de la manga una mecánica que luego fue copiada hasta la saciedad en todo tipo de títulos, lo de correr por las paredes mientras pegamos tiros no tardó tampoco demasiado en empezar a ser imitado. Y no hay mejor halago ni mayor reconocimiento que ser copiado.

Por eso, y por muchas otras cosas, «Titanfall» se convirtió en un éxito inmediato entre los fans del género. El uso de los titanes, de la forma tan rompedora e inteligente que el estudio diseñó, puso la guinda al pastel, y las magníficas armas –la pistola inteligente, ¡por Dios, qué inventazo!– hicieron el resto. Así, ¿qué se va a sacar de la manga ahora Respawn para que las expectativas no decaigan y «Titanfall 2» sea capaz de superar a su predecesor? Pues lo que muchos, pese a su esencia de título multijugador, echaban de menos: una campaña individual. Eso, para empezar.

El encuentro

Jack Cooper es un fusilero que ha perdido contacto con su compañía tras las filas enemigas. Atrapado y solo, es cuestión de tiempo que sea capturado o eliminado. Mientras, el piloto de BT-7274 ha caído







El regreso del tándem titán-piloto en «Titanfall 2» puede ser más sorprendente de lo que imaginamos. Los primeros datos apuntan a que la IA mejorada, sobre todo en los titanes, podría dar más juego en el combate, y hasta en el nuevo modo individual.

> "Respawn estrenará nuevas mecánicas de juego, además de seis Titanes inéditos"

¡CON CAMPAÑA INDIVIDUAL!...



El fusilero Jack Cooper se encuentra perdido en una misión tras las líneas enemigas. Todo parece perdido para él, pero entonces, cuando menos lo espera, aparece un enorme Titán aliado al que se unirá...



Se trata de BT-7274, cuyo piloto original cayó en combate. Al encontrar a Jack Cooper la opción inevitable, para que ambos sobrevivieran, era unirse y continuar la lucha. ¡Así empezará todo!

en combate y el gigante mecánico se encuentra sin apoyo, y son posibiidad de cumplir sus protocolos: unirse al piloto, protegerlo y cumplir la misión. Que Jack y BT se encuentren parece demasiada casualidad, y aliarse para salir juntos del atolladero, la única vía de escape posible. Pero... ¿está la IA de BT, realmente, desarrollándose más allá de sus protocolos?

El inicio de la trama de la nueva campaña de «Titanfall 2» –la gran novedad del juego– es, casi, todo lo que Respawn ha desvelado de la misma, pero leyendo entre líneas se apunta a que en el nuevo título los titanes tendrán más autonomía, una IA mejorada y nuevas habilidades de combate. Las primeras imágenes de jugabilidad también apuntan en este sentido, aunque el estudio ni confirma ni desmiente, sólo habla de "nuevas habilidades en los titanes", de forma muy génerica, intencionadamente. Y es algo que, en teoría, afectará no sólo a la campaña, sino también al multijugador.

Multijugador renovado

La incorporación de seis nuevos titanes, cambios en el sistema de progresión, nuevo arsenal y habilidades también en los pilotos, indican que muchas mejoras en «Titanfall 2» vendrán de las sugerencias y críticas que los jugadores han hecho sobre el juego original.

Respawn también incluirá en el juego la nueva función Redes, para formar grupos con amigos y jugar juntos fácilmente. Todo esto se empezará a probar en una beta abierta ya anunciada oficialmente. Para estar al día, apúntate a las noticias en: *www.titanfall.com/es_es_/newsletter* para no perdértela. ¡Nosotros ya lo hemos hecho de las ganas que tenemos! **A.P.R.**





Y CON MUCHAS NOVEDADES EN EL MULTI...

La inclusión de nuevos Titanes, con habilidades únicas, más habilidades para los pilotos, armas y un sistema de progresión optimizado serán parte de la renovación en «Titanfall 2».

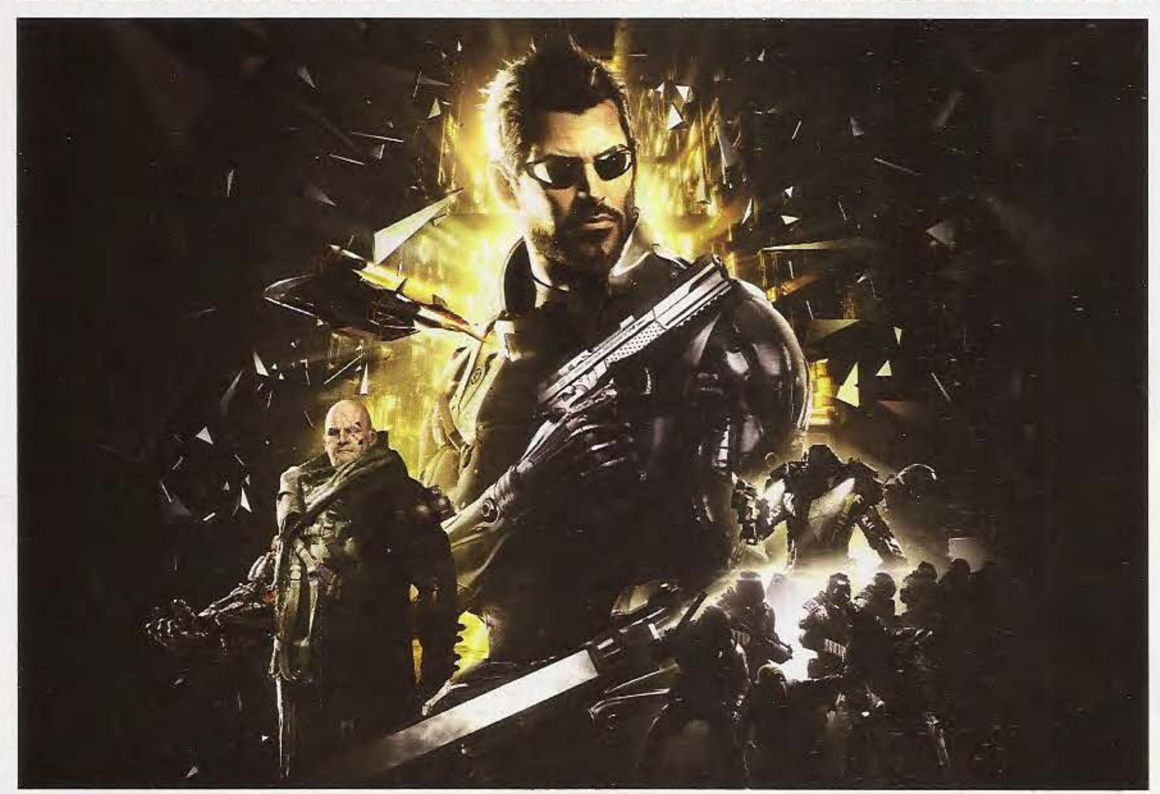
Habrá también un mejorado sistema de matchmaking y una función llamada Redes, que nos permitirá hacer grupos de amigos para poder participar juntos en los combates de modo sencillo.

¡La acción será más explosiva que nunca! Y de manera literal, mcomo podemos comprobar en la imagen. Respawn quiere también que la acción sea aún más fluida.

Los combates entre titanes serán ahora más espectaculares. Las brutales habilidades de los seis nuevos gigantes se pondrán en acción con llaves, combos y golpes inéditos y salvajes.

¿A qué nos enfrentaremos en la campaña individual? Pocos detalles han trascendido de la trama de esta novedad total en «Titanfall 2», más allá de la pareja protagonista, y su obligada unión por la supervivencia.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICROMANÍA...



DEUS EX MANKIND DIVIDED

Adam Jensen vuelve a la acción en un mundo que no le quiere. En Micromanía sí le queremos y analizamos a tope su nueva aventura.



BATTLEFIELD 1

DICE reinventa su saga y nos invita a vivir la Gran Guerra. ¡Te contamos cómo se lucha en las trincheras!



CIVILIZATION VI

Firaxis quiere que nos volvamos a convertir en el mayor líder de la Historia. ¡Prepárate para jugar un turno más!



MAFIA III

¿Quieres saber cómo se vive en los brazos del crimen organizado? ¡Déjate llevar por la peligrosa vida de Lincoln!

¡MICROMANÍA VUELVE A TU QUIOSCO EL 30 DE SEPTIEMBRE!

Nos tomamos un descanso para preparar el nuevo número de Micromanía. Volvemos en septiembre...



Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado
Redactor Jefe
Santiago Tejedor
Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez
Colaboradores
J.A. Pascual, B. Louviers

PUBLISHER
Amalio Gómez
PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com
PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com
Preimpresión:
Espacio y Punto
Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)
Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00
EDITA
Blue Ocean Publishing
BLUEOCEAN PUBLISHING

Depósito legal: M-15.436-1985
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
9/2016
Printed in Spain